게임명인이 선택한 신세대 게임 전문지

신세대 게임챔프

더 슈퍼패미컴
비프메가드라이브
기사특약

'93 5

4월 5일 발행

스페셜기획/오락실 게임을 내방으로

기획정보/버츄얼 리얼리티,가상현실 게임 대공개!

스페셜 금단의 비법 「화이널환타지 5」6대보스 격파법,「란마 1/2」 희한한 필살기 특선

이것이 알고 싶다/국내 게임시장 존폐위기, 어느쪽으로 가야하나?

기종별 베스트신작/
돗지탄평 2,화이널 화이트 2 아랑전설 2 SFC용 용호의 권 SFC용/스플래터 하우스3

특집/'93게임계를 강타할 「액션 특선」

특보/
1「아랑전설」 수퍼알라딘 보이로 4월 동시발매!
2 IBM「프린세스 메이커 2」 4월 발매,대공개!

긴급속보/1 스트리터 화이터 2「MD용 팩」 및 「휴카드」로 발매결정 속보!
2「이스 4」 발매 결정, 메인 스토리 대공개!

초대권/ 어린이날 기념「예쁜 엽서 전시회·게임 경진대회」 추첨을 통해 푸짐한 상품도 받으세요!

특별부록

1 영구 보존판 「드래곤 볼 Z 초무투전」 닌텐도사 공식 대형 브로마이드

2 아랑전설/베어너클 2 팬시 책받침 및 「드래곤볼 Z타기 응모권」

3 게임명인이 추천한 「베스트 게임 완전공략집」
「드래곤볼 초무투전」/메탈맥스/스타폭스/이스 Ⅲ/다운타운 열혈물어 등

「드래곤 볼 Z」 세계 초유의 대전형 액션게임! 완전 공략!!

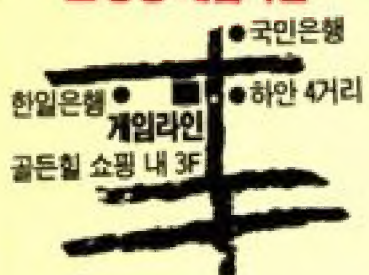
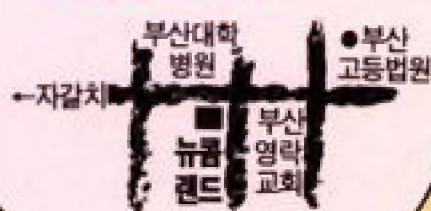
게임라인

「삼성슈퍼알라딘보이 총판 + 현대슈퍼컴보이 총판」
자격 획득으로 게임라인의 「파워치」가 "대폭" 커졌습니다!!

■ 광명 게임라인
국민은행
한일은행
게임라인
하안 4거리
골든힐 쇼핑 내 3F
TEL : 895-7510

■ 진주 게임라인
진양 군청
공단 로터리
대동공고
게임라인
법원
강변로
고속터미널
TEL : 759-2589

■ 부산 게임라인
부산대학 병원
부산 고등법원
←자갈치
뉴콤 랜드
부산 영락 교회
TEL : 247-7781~2

원효상가
국민은행
하나은행
농협
전자랜드
나진상가 12동 나열 125호
선인상가

■서울 용산구 한강로 3가 나진상가 12동 나열 125호
TEL : 713-7033(代), FAX : 703-3463

스릴!!

흥분!!

환희!!

게임 챔프 2월호에서 큰 화제를 불러 일으켰던 바코드 게임.
여러가지 바코드로부터 탄생하는 전사나 마법사중에서 자신만을 최강 무적의 베틀러를 찾아라!!

BARCODE BATTLER II
바코드 베틀러-II

바코드 게임
바코드 베틀러-II
시공을 뛰어넘은 전사들

〈제품내용〉
- 본체×1
- 주인공 카드×6(전사×3, 마법사×3)
- 아이템 카드×10
  (무기×3, 방패×2, 파워×1, 약초×1
  마법×1, 정보×2)
- 적 카드×10
- 써비스 카드×6

국내 전격 발매!!

게임모드

〈C0모드〉
- 2인 게임
- 일반의 바코드 끼리의 대전

〈C1모드〉
- 1인 게임
- 주인공 대 컴퓨터에 내장된 적 120인

〈C2모드〉
- 1인 게임
- 주인공 대적카드(10인)

전국 대리점 모집중

화제의 신세대 게임기!!

ⓒ1992 EPOCH CO. LTD

에포크 B·B·II 한국 사업부
TEL : (02)705-0822

현진영 영상집·부로마이드 발행기념 보너스 대잔치!

현진영 GO!
진영 GO!!

보너스 1

현진영 영상집이나 부로마이드를 구입하시는 모든분께 현진영엽서 시리즈 중 3매를 드립니다.

보너스 2

현진영 영상집·부로마이드 구입시 드리는 엽서를 아래 주소로 보내주시면 추첨을 통해 200명에 한하여 현진영 T-셔츠를 선물로 드립니다.

보내실곳 : 서울 종로구 익선동 115번지
익선B/D 306호 [illegible] 앞

영 상 집 판매가 4,000원

부로마이드 판매가 2,000원

지금 전국 서점에서
절찬리 판매중입니다.

'93 선물大축제
빙그레

요플레 탄생 10주년 기념축제 3

요플레로 행운을! 요피로 선물을!

요플레 발매 10주년 기념 사은대잔치—

오랫동안 사랑받아온 떠먹는 요구르트의
대명사 요플레와 어린이를 위한
더 진한 요구르트 요피!
요플레 발매 10주년을 기념하여
여러분의 요플레, 요피가 푸짐하고 신나는
선물잔치를 마련했습니다.
요플레 먹고 행운을, 요피먹고 선물을!!
많이 많이 참가해 주세요.

축제 1 요피 발매 1주년 기념 선물잔치

●요피 뚜껑의 「기념 촛불 그림」을 관제엽서에 붙여 보내주세요. (「기념 촛불 그림」이 없는 경우는 요피 뚜껑을 관제엽서에 붙여 보내주세요.) 추첨을 통하여 푸짐한 선물을 보내드립니다.
●롯데월드 어린이용 자유이용권 100명 (1인 2매) ●마스터볼 100명

축제 2 콘서트 티켓은 물론 CD까지!

●요플레 뚜껑의 「기념촛불그림」이나 「요플레 마크」를 관제엽서에 붙여 보내주세요.
●1,500명을 추첨하여 빙그레 콘서트 티켓을! (1인 2매) 300명을 추첨하여 갖고싶던 CD를 보내드립니다.

빙그레 콘서트
●장소 : 올림픽공원 체조경기장
●일시 : 1993. 6. 20 (일) 오후 3시
●출연 : 김원준, 김종서, 박상민, 손지창, 신성우, 이승철

■ 응모기간 : '93. 4. 10~4. 29 (당일소인 유효)
※ 응모기간 전에도 응모할 수 있습니다.
■ 보내실곳 : 우편번호 130-035 서울시 동대문구 답십리 5동 530-12 (주)빙그레 마케팅실 요플레 담당자 앞
■ 발 표 : 6월호 하이틴/만화왕국/스크린지
*관제엽서에 보내는 사람의 전화번호, 성별, 생년월일, 받고싶은 선물을 꼭 적어 보내주세요.

주식회사 빙그레

요플레
요피

유통기한 확인으로 가족건강 나라건강

'93 선물大축제 빙그레

꿈돌이가 드리는 Big3 사은 大 잔치

BIG 3를 잡아라!
행운을 잡아라!

빙그레 파르페

빙그레 컵스컵스 I

빙그레 메로나 200원

대전엑스포'93 아이스크림 공식 공급업체

초록빛 상큼한 메로나,
길쭉한 아이스크림 컵스컵스,
비벼먹는 아이스크림 파르페—
'93 대전 Expo 공식 아이스크림,
빙그레 아이스크림이 펼치는
Big 3 사은대잔치!
맛있는 빙그레 아이스크림도 즐기고
푸짐한 선물도 한아름 받을 수 있는
빅 찬스!
Big 3를 잡으세요. 행운을 잡으세요.

- **응모요령** : 메로나, 컵스컵스, 파르페 제품포장의 꿈돌이 마크중 1개를 오려 지정엽서나 관제엽서에 붙여 보내주세요. 추첨을 통하여 다음과 같은 푸짐한 선물을 보내드립니다.
- **상 품**
  - 엑스포상 : 빙그레 콘서트 티켓 2,000명 (1인 2매)
  - 꿈돌이상 : CD 500명 • 꿈순이상 : 다트게임세트 500명

※콘서트 티켓을 원하시는 분은 응모엽서에 "콘서트 티켓"이라고 기재해 주십시오.

- **응모기간** : '93. 4. 10~4. 29 (당일소인 유효)

※ 응모기간 전에도 응모할 수 있습니다.

- **보내실곳** : 우편번호 130-035
  서울시 동대문구 답십리 5동 530-12
  (주) 빙그레 마케팅실 Big-3 담당자 앞
- **발 표** : 6월호 하이틴/만화왕국/스크린지

*관제엽서에 보내는 사람의 전화번호, 성별, 생년월일, 받고 싶은 선물을 꼭 적어 보내 주세요.

빙그레 콘서트
- 장소 : 올림픽공원 체조경기장
- 일시 : 1993. 6. 20 (일) 오후 3시
- 출연 : 김원준, 김종서, 박상민, 손지창, 신성우, 이승철

유통기한 확인으로 가족건강 나라건강

주식회사 빙그레

'93 선물大축제 빙그레

캡틴 사은 大잔치

화끈한 캡틴, 선물까지 느낌이 팍!

CAPTAIN 신선한 GRILLED BEEF 불고기맛! 빙그레 캡틴 BING-GRAE CAPTAIN 500원

대전엑스포'93 라면공식공급업체

우리집라면 맛보면

느낌이 팍 오는 젊음의 라면,
캡틴과 빙그레 라면이 드리는
선물대잔치!
캡틴, 우리집라면, 맛보면으로
푸짐한 선물을—
빙그레 라면이 펼치는 선물대잔치,
놓칠 수 없는 멋진 기회,
확실히 잡으세요.

빙그레 콘서트
- 장소 : 올림픽공원 체조경기장
- 일시 : 1993. 6. 20 (일) 오후 3시
- 출연 : 김원준, 김종서, 박상민, 손지창, 신성우, 이승철

■ 꿈돌이 마크로 푸짐한 선물을!

캡틴, 맛보면, 우리집라면 제품포장중에서 꿈돌이 마크1개를 오려 지정엽서나 관제엽서에 붙여 보내주세요. 추첨을 통하여 푸짐한 선물을 보내드립니다.

■ 상 품
- 캡 틴 상 : 빙그레 콘서트 티켓 1,000명 (1인 2매)
- 맛보면상 : 멜로디 보석함(500명)
- 우리집상 : 도서상품권 300명 (1인 2매)

*콘서트 티켓을 원하시는 분은 응모엽서에 "콘서트 티켓"이라고 기재해 주십시오.

■ 응모기간
93. 4. 10 ~ 4. 29 (당일소인 유효)
※ 응모기간 전에도 응모할 수 있습니다.

■ 보내실곳 우편번호 130-035
서울시 동대문구 답십리 5동 530-12
(주) 빙그레 마케팅실 캡틴 담당자 앞

■ 발 표
6월호 하이틴/만화왕국/스크린지

*관제엽서에 보내는사람의 전화번호, 성별, 생년월일, 받고싶은 선물을 꼭 적어 보내 주세요.

주식회사 빙그레

유통기한 확인으로 가족건강 나라건강

'93 선물大축제 빙그레

빙그레 자연스낵 캠페인 2대 사은잔치

게스청바지에서 오디오세트까지

와! 이렇게 멋진 선물이?

열대감자로 만든 꼬디꼬디

감자로 만든 포테토칩

4가지 곡물로 만든 그레인칩

야채샐러드맛 꼬디꼬디 Coordi Coordi

포테토칩 저지방 Hot

포테토칩 저지방 Mild

BING-GRAE

?

그레인칩

오는 4월에 출시될 빙그레의 신제품
그레인 칩은 옥수수, 통밀, 귀리, 쌀의
4가지 천연곡물을 원료로 만들어지는
자연 건강 스낵입니다.
기대해 주세요.

열대감자로 만든 꼬디꼬디,
4가지 곡물로 만든 그레인 칩,
기름기를 쪼옥~, 감자스낵 포테토칩.
저칼로리, 저지방으로 건강스낵의
새로운 세계를 펼치는 빙그레 스낵이
푸짐한 선물잔치, 바삭바삭 대축제를
마련했습니다.
빙그레 자연스낵으로 푸짐한 선물을!
기회는 바로 지금,
서둘러 주세요.

빙그레 콘서트
- 장소 : 올림픽공원 체조경기장
- 일시 : 1993. 6. 20 (일) 오후 3시
- 출연 : 김원준, 김종서, 박상민, 손지창, 신성우, 이승철

잔치1 바삭바삭 선물잔치

꼬디꼬디, 그레인 칩 제품 포장의
「자연스낵 마크」 또는 포테토칩 Hot,
포테토칩 Mild의 「Low Calorie」마크중 1개를
오려 관제엽서에 붙여 보내주세요.
추첨으로 1600명에게 푸짐한 상품을
보내드립니다.

■ 상품
- 수도권당첨자 : 빙그레 콘서트 티켓 2매 또는 도서상품권
- 지방당첨자 : 도서상품권

(콘서트 티켓을 원하시는 분은 응모엽서에 "콘서트 티켓"이라고 기재해 주십시오)

잔치2 바삭바삭 퀴즈잔치

■ 아래의 빈칸을 채워 보내주세요.
정답자를 추첨하여 푸짐한 상품을 보내드립니다.

□□□□로 만든 꼬디꼬디, □가지 천연 □□로 만든 그레인 칩, □□로 만든 포테토칩

■ 상품 : 1등 (1명) : 고급오디오 세트
2등 (3명) : CD카세트 겸용 플레이어
3등 (25명) : 게스 청바지

■ 응모기간 : 93. 4. 10~4. 29 (당일소인 유효)
※ 응모기간 전에도 응모할 수 있습니다.

■ 보내실곳 : 우편번호 130-035
서울시 동대문구 답십리 5동 530-12
(주) 빙그레 마케팅실 자연스낵 담당자 앞

■ 발표 : 6월호 하이틴 / 만화왕국 / 스크린지

*관제엽서에 보내는사람의 전화번호, 성별, 생년월일, 받고싶은 선물을 꼭 적어 보내 주세요.

주식회사 빙그레

유통기한 확인으로 가족건강 나라건강

특명1호, 파워컴퓨터를 공격하라!

우주

국내 최초로 삼성전자가 자체 개발한

16비트 한글게임 소프트웨어

거북선

서기 2030년 어느날—
전쟁 바이러스가 침투, 제어능력을 잃어버린
파워컴퓨터가 인간을 공격하기 시작했다.
지구는 최대의 위기상황이 되고…
자, 선조들의 거북선 신화를 다시한번 빛낼
때가 왔다! 최강의 무기, 우주거북선으로
파워컴퓨터를 공격하여 지구의 평화를 지켜라!

우주거북선 출시기념
알라딘보이 게임 경진대회

- 일 시 : 1993. 5. 5 (수)
- 장 소 : 서울, 부산, 대구, 광주, 대전
- 경진 S/W : 우주거북선
- 시상품 : CD알라딘보이, 핸디알라딘보이 등
- 문의처 : 전국 삼성알라딘보이 총판점

알라딘보이 영업부
서울시 강남구 논현동 203번지
(거평빌딩 B동) TEL:513-1670~6

알라딘보이 총판점
■서울 ●하 이 콤 : 795-5765
●(주)씨 에 코 : 715-3131
●호 키 포 키 : 715-5828
●게 임 랜 드 : 715-3682
●슈 퍼 게 임 : 716-1936
●게 임 라 인 : 713-7033
■부산 ●광 복 : 245-0136
●홈게임프라자 : 645-2158
■대구 ●(주)게임유통 : 754-8051
●대구게임랜드 : 421-5234
■대전 ●태 원 상 사 : 252-1309

5
제2창업5주년

Round 1
Round 2
Round 3
Round 4
Round 5
Round 6
Round 7
Round 8

• 친근감에서 돋보이는 한국 게임의 세계
• 박진감 넘치는 8라운드 슈팅게임
• 흥미만점의 플레이어 캐릭터 3단계 변신

16-BIT

■ 우주거북선(수퍼알라딘보이용)
• 장르 : 슈팅(Shooting) • 용량 : 4M

■ 수퍼알라딘보이(16비트)
• SPC-201R : ₩ 149,000
(죠이패드 1개, RF단자 1개 포함)
• SPC-200R : ₩ 168,000
(죠이패드 1개, 4메가 게임팩 1개, RF단자 1개 포함)

기술의 힘으로 세계와 겨루는

SAMSUNG
삼성전자

■ 광주 • 광 주 콤 : 228-6652
■ 마산 • 마산컴퓨터테크 : 97—9881
■ 제주 • 게 임 토 피 아 : 58—0815

■ 구입문의
• 알라딘보이 총판점, 전국 유명백화점, 가전대리점 및 컴퓨터전문점

게임머신™ DFG-009 Game Machine

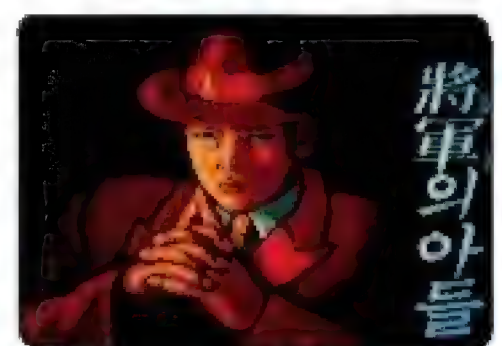
전자파장해검정 EMI(B)
체신부-93JHA-PKJC-0247

사원모집

모집분야	인원	경력	비고
H/ W 엔지니어	○명	3년이상	• 남자는 병역필한자나 면제된자 • 해외여행에 결격사유가 없는자 • 신체건강한 자
기구설계 엔지니어	○명	3년이상	
그래픽 디자이너	○명	게임그래픽1년 이상 (애니메이션, 배경)	
프로그래머	○명	1년이상	

• 기간 : 4월30일까지
• 주소 : 서울시 용산구 원효로2가 65-7 만제빌딩 501호 (주)다우 정보시스템
• TEL : 706-6347~9 FAX : 707-3681

개발품

■ 오리지날게임S/W

• 아기공용 둘리
• 장군의 아들

■ 총판점

• 서울 : 만 물 컴 퓨 터 : 743-3208
게임랜드 본점 : 719-4044
게임랜드1매장 : 712-3682
• 부산 : 태원 상사 : 805-8968
• 대구 : 종합부속 : 421-6365

■ 전문 취급점

■ 서울 • 게임랜드
정릉 : 911-0976
역촌 : 358-3972
미아 : 989-4498
시흥 : 807-1805
성수 : 498-9485
송파 : 415-1602
신림 : 838-4987
용답 : 249-6176
• 만물컴퓨터
사당 : 535-2672
송파 : 406-5981
신월 : 692-0609

최고의 패밀리게임기 출현!!

왜 최고인가? 5가지 이상의 이유

1. 국내게임기 문화를 선도하는 게임전문회사가 개발하였습니다.

● 게임S/W 및 H/W를 수출하는 다우정보시스템의 기술력과 신뢰성이 제품의 성능을 보장합니다.

2. EMI (전자파장해검정) 획득으로 완벽한 품질검증을 받았습니다.

● 국내 유통되고 있는 대다수 패밀리 게임기가 EMI 검증을 받지않은 부적격 제품입니다.

3. 게임기의 생명은 깨끗한 사운드와 선명한 화면, 견고한 내구성 입니다.

● 소비자와 유통업체의 의견을 수렴하여 기존 패밀리 게임기의 모든 문제점을 보완하였습니다.

4. "A"급 부품과 최고의 옵션장치만을 채택하였습니다.

● 불량부품 및 저가의 옵션장치를 사용하지 않고 품질인증된 A급부품, 어뎁터 및 독자R/F 모듈을 적용하였습니다.

5. 그외에도…

● CAD 시스템으로 설계된 내부 구조및 디자인을 직접보시고 확인 하십시요.

■ 조이스틱

● 슈퍼컴보이/수퍼알라딘보이용

● 재믹스 ● 겜보이(알라딘보이)
● 패밀리용

■ 게임링크

● 가정용오디오, 게임기 접속공유기

■ 악세사리

● 조이패드 ● AV, 확장케이블

■ 기타 : 안 양 만 물 : (0343)82-3807
고성 게임랜드 : (0556)74-6873
춘천 작은 천국 : (0361)57-3423
성남 게임랜드 : (0342)41-7301
인천 게임랜드 : (032)868-0176

■ 마이컴프라자 직영 유통점
● 서울 : 701-0956~7
● 대구 : 422-4500 ● 구미 : 53-1118
● 광주 : 522-9938 ● 부산 : 동래점 : 861-5658~9
서면점 : 819-1655~6
대신점 : 241-4950

■ 전국 유명 백화점

Dau
(주)다우정보시스템
TEL : 706 - 6347

오리온 새봄맞이 선물대잔치

오리온

마이민트 탄생기념

선물대잔치!!

마이민트

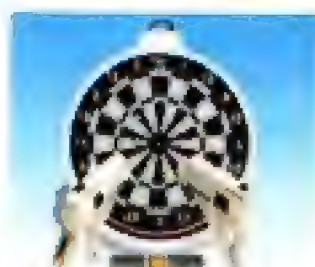
G.I.유격대

그레이프 후르츠

940

200원

달콤한 캔디가 들어있는 새로운 껌 —

"송알송알 박혀있는 달콤한 캔디, 씹는 재미와 독특한 맛을 즐기면서 재미있는 게임과 함께 멋진선물도 드립니다."

선물 1) 그립풋볼 선물 2) 에어건다트 선물 3) 유격대불도저

유통기한 확인하여 식품선택 올바르게

- **응모요령**
  1) 마이민트 내면의 가려진부분을 긁어서 "마이민트"가 나오면 선물 1, "G.I유격대"가 나오면 선물 2를 보내드립니다.
  2) 당첨되지 않으신분도 뚜껑을 잘라서 보내주시면 추첨하여 선물 3을 보내드립니다.
- **응모기간** : '93년 4월 6일 – 4월 25일 (경품지급은 5월 20일까지만 유효)
- **보내실곳** : 100-615 서울중앙우체국 사서함 1538호 동양제과(주) 마케팅부 마이민트 담당자앞
- **발 표** : '93년 5월 4일자 소년한국일보

GAME PUNCH

게임펀치

신제품

3대 만족선언

1) 적정 이윤이 보장되는 게임기는 없는가?
   게임펀치 → 판매점 적정이윤보장 → 판매점 만족
2) 품질에 있어 만족할 만한 게임기는 없는가?
   게임펀치 → 세련된 디자인, 선명한 그래픽, 사운드, RF자동채널기능 → 소비자 만족
3) 완벽한 사후보장 서비스가 되는 게임기는 없는가?
   게임펀치 → 분리형 조이스틱, 파워램프 기능 → 불량 최소화
   (1개월내 고장 → 무료 교환, 6개월 내 고장 → 무료 A/S) → 판매점 만족, 소비자 만족
   저가품 → 국산 100% → 조이키드, 중 · 고가품 → 게임펀치 → 판매점 만족, 소비자 만족

■ 저가품 → 국산 100% → 조이키드
■ 중가품 → 국산 100% → 게임펀치

권장소비자가격 ₩ 78,000

권장소비자가격 ₩ 45,000

세계로전자

■ 본사 : 서울 · 양천구 목2동 230번지
■ A/S사업부 : TEL : (02)719−0381/2, (02)703−6772/3, FAX : 703−6773

■ 서울시·용산구 용산전자상가 선인상가 21동 1층 1005호
■ TEL : 703−6772~3, FAX : 703−6773

■ 서울시·용산구 한강로 3가(용산관광터미널 2층 22호)
■ TEL : 719−0381/2

HiCom TEL : (대표) 795-5765

토탈게임

Total★Game Hi-Com

"맴버스 회원제" 토탈 게임 전국매장에서 동시실시 ! !
지금 곧 가까운 매장에 들러 맴버스회원에 가입하십시요.
행운은 언제나 여러분 가까이에 있습니다.

"꿈과도 같은 게임의 세계와 게임에 관련된 모든 것들이 모여 있습니다"

베어너클 2

가격이 비싸 미처 구입 못하신분, 시기를 놓쳐 미처 구입을 못하신분,
이번 기회는 꼭 잡으십시요 ! ! ! !

"꿩먹고 알먹고" 인기팩 특가코너 !
(기간 : 3월 25일~4월 30일)

- **슈퍼 컴보이** : 스트리트 화이터 2, 수퍼마리오월드, 화이날 화이터, 콘드라 3
- **수퍼 알라딘 보이** : 삼국지 3, 샤이닝포스, 탈토군, 태평기, 열혈고교축구, 원더보이 5
- **알라딘보이** : 바블 보블, 모나코 GP, 문워커, 컬럼스, 대마 계촌, 시노비

토탈 게임 NEWS

1. 일본과 신종 동시 발매 !
2. 최신종 롬팩 다량입하 !
3. 게임기 전기종 롬팩교환 실시 !

(절찬리 발매, 예약 접수중)

게임 매니아들의 수퍼알라딘보이용 기대신작
당사 독점 일본과 동시 발매 ! !

아랑전설(4월 23일)
4가지 신시스템을 도입, 아케이드용의 스케일을 완전 재현한 12메가 대전형 액션게임

톨퀸(4월 15일)
발매와 동시 미국등지에서 선풍적 인기를 끌고 있는 어드벤처형 액션게임.

스프래터하우스 파트 3(3월 19일)
일본인기 순위 상위 랭크, 스프래터하우스 파트2의 속편으로 격투색이 짙은 16메가 대전형 액션 게임.

인기 팩 판매 코너 ! !

수퍼컴보이	수퍼알라딘보이	알라딘보이
기기괴계	소닉 2	소닉 2
메탈맥스 2	베어너클 2	미키마우스
러싱비트의 란	킥 복싱	골든액스
엑스레이	사신드락소스	도날드덕
수퍼버스터브러스	마징사가	고스터바스터
F-ZERO	타즈메니아	비룡

토탈게임 전국체인점

체인점 상담문의전화
TEL : 707-2793

- 반포점 (서울) TEL : 533-1733
- 사당점 TEL : 595-9347
- 신림점 TEL : 888-3960
- 대치점 TEL : 555-5415
- 명일점 TEL : 488-8604
- 상계점 TEL : 939-3195
- 구리점 (지방) TEL : (0346)553-6701
- 안양점 TEL : (0343)45-6634
- 부평점 TEL (032) 546 8446
- 부산점 TEL (051) 868-4805
- 포천점 TEL : (0357)535-1771
- 천안점 TEL : (0417)63-8508
- 대구점 TEL : (053)767-2789
- 진주점 TEL : (0591)759-3446
- 양산점 TEL : (0523) 387-0830
- 주월점 TEL :(062) 672-2408
- 광주점 TEL : (062) 228-6652
- 임동점 TEL : (062)529-1473
- 여천점 TEL : (0662)685-1854
- 여수점 TEL : (0662)653-3009
- 여수국동점 TEL : (0662)43-6683
- 분당점 TEL : 703-0189
- 평리점 TEL : (053)563-3846
- 제주점 TEL : (064)33-4436

게임기의 모든것
Total★Game
(주) 하 이 콤

Hicom TEL : (대표) 795-5765

post
게임전문양판점

게임 매니아들의 수퍼알라딘보이용 기대신작
당사 독점 일본과 동시 발매 ! !

아랑전설(4월 23일)
4가지 신시스템을 도입, 아케이드용의 스케일을 완전 재현한 12메가 대전형 액션게임

돌핀(4월 15일)
발매와 동시 미국등지에서 선풍적 인기를 끌고 있는 어드벤처형 액션게임.

스프래터하우스 파트 3(3월 19일)
일본인기 순위 상위 랭크, 스프래터하우스 파트2의 속편으로 격투색이 짙은 16메가 대전형 액션 게임.

인기 팩 판매 코너 ! !

수퍼컴보이	수퍼알라딘보이	알라딘보이
기기괴계	소닉 2	소닉 2
메탈맥스 2	베어너클 2	미키마우스
러싱비트의 란	킥 복싱	골든액스
액스레이	사신드락소스	도날드덕
수퍼버스터브러스	마징사가	고스터바스터
F-ZERO	타즈메니아	비룡

■ 파이널 파이트 CD 발매(3월 26일)
■ 베어너클 II (4월초 추가발매)

게임박사들도 즐겨 찾는곳! 포스트

1. 전세계 게임매니아 여러분 그동안 보내주신 뜨거운 성원에 진심으로 감사드립니다. 여러분의 기대신작, 알라딘보이용 "개구장이 까치" 드디어 5월 5일 발매 확정 ! ! (절찬리 예약 접수중)
2. 경인지역 게임모니터 요원을 모집합니다. ! !
관심있는 게임매니아는 포스트 1, 2호점에서 소정의 양식을 받아 상세히 기록, 접수해 주십시요.
3. "모모"회원을 모집합니다. ! ! !
성명, 주소, 생년월일, 전화, 소유기종 등을 엽서에 적어 4월말까지 용산구 한남동665-4로 보내주십시요. 10명을 추첨, 절찬리 판매되고 있는 인기팩 수퍼 알라딘 보이용 「소닉 2」「돌핀」을 무료로 드립니다.

포스트 용산 1호점
TEL : 706-1398

포스트 용산 2호점
TEL : 715-3383

게임전문 양판점
post
(주) 하 이 콤
통신판매전용 707-1352

— 통신판매전문 —

MOMO

게임매니아에게 드리는 꽃피는 춘사월의 희 소식 ! ! !
진정한 게임매니아는 절호의 찬스를 놓치지 않습니다.
잠시후면 물건이 없어서 못합니다.

수퍼알라딘보이용		알라딘보이용
골든엑스	그라나다	컬럼스
수퍼시노비	엑스디알	블랙벨트
알렉스키드	지노그	파워스트
곤충군단	딕트레시	환타지존
다윈 4081	버밀리온	시노비
온달장군	베리텍스	닌자
애로우후래쉬	크락스	환타지존
중장기병	패트맨	배구
대선풍	커스	농구
엘파리어	디제이보이	원더보이
오소 마쯔군	허족쯔바이드	포카튼월드
워프러시		문워커

통신판매 전문 브랜드 "모모" 탄생 2주년 기념 !
일 만원 균일가 선착순 대바겐 세일 ! !

10개씩 한정판매 ! ! !

■ **주문방법** : 통신판매전용 전화 : 704-1573, 706-1398를 이용 전화 접수후 구좌번호로 입금해주시면 여러분의 안방까지 배달해 드립니다.

■ 구좌 번호(예금주 : 모모)
국민은행 : 095-01-0148-165
외환은행 : 081-13-07301-3
제일은행 : 180-10-028870
상업은행 : 175-05-021596
농협 : 057-01-246104

통신판매전문점
MOMO
(주) 하 이 콤

기술의 힘으로 세계와 겨루는

삼성전자

BARE KNUCKLE II™

베어너클 II

수퍼알라딘 보이용
16메가
액션

정통 대전형 액션게임
『베어너클 2』가 다시 돌아왔다.

4月초 추가 발매!!

도시에서 정글까지 휘몰아치며
4명의 캐릭터가 펼치는 16메가의 박력.
스트리트 화이터 II 와의 한판승부는 이미 끝났다!!

베어너클 2 예약 응모권

주소			
이름		생년월일	
전화		소유기종	
구입방법 :		입금내역 : 예금부( )	
통신판매 · 매장방문		월 일 은행	

「베어너클 2」 추가 발매기념 퍼레이드 !!

예약 구입시 아래와 같은 혜택을 받습니다.

선물 1) 베어너클 T셔츠(단, 선착순 500명에 한해 증정)
선물 2) 만원권 현금 쿠폰(예약금 포함)
선물 3) 모모 회원 카드

〈예약방법〉

예약금 5000원을 아래 구좌로 입금하신 후 응모권에 상세히 기록, 용산구 한남동 665-4 (주)하이콤 기획실 앞으로 보내시면 됩니다. (응모권이 없을 경우 직접 응모권을 써 보내면 됩니다.) ※ 지방 예약자는 통신판매 이용

〈구좌 번호〉(예금주 : 모모)

- 국민은행 : 095-01-0148-165
- 외환은행 : 081-13-07301-3
- 농협 : 057-01-246104
- 제일은행 : 180-10-028870
- 상업은행 : 175-05-021596

(주)하이콤
TEL : 795-5765 용산영업소 : 703-5004

가술의 힘으로 세계와 겨루는

삼성전자

SPLATTERHOUSE PART 3

스프래터 하우스3

초 괴기물 액션 게임!!

호러영화와 같은 세계관과 가슴 서늘한 그래픽이 독특한 이 게임은 남코사의 인기 액션 시리즈의 대표작으로 지금까지의 시리즈와 한 차원 다른 순수한 격투 액션물로 시리즈 3번째로 등장하는 작품이다.

이번 시리즈에 등장하는 주인공 릭크는 혼의 힘을 모아가는 과정에서 변신이 가능하게 되는데 게임 진행 시간에 따라 변화되는 각 스테이지는 시종일관 손에 땀을 쥐게하는 게임 세계로 안내한다.

- 16메가의 대용량으로 구사되는 다채로운 공격 방법
- 게임 진행 경과에 따라 다양하게 펼쳐지는 시나리오!
- 멀티 엔딩 시스템

액션
16M
슈퍼 알라딘보이용

※ 주의 : 이 게임은 강도 높은 호러물로서 저 연령층의 이용에 주의를 요함.

(주)하 이 콤
TEL : 795-5765
용산영업소 : 703-5004

기술의 힘으로 세계와 겨루는 ——

삼성전자

– 숙명의 결투 –

FATAL FURY 아랑전설

4월23일 발매

수퍼 알라딘보이이기에 가능한 아케이드판의 완전 구현!!

숙명의 전설이 지금 수퍼 알라딘보이에서 다시 태어난다!!

액션
12M
수퍼 알라딘보이용

수퍼 알라딘보이용 특징

- 쾌적한 조작성!
- 뛰어난 음성 효과!
- 주인공 3인+적 5인과의 2P 대전!
- 동일 캐릭터 대전!
- 3차원 그래픽 표현으로 앞뒤 이동 재현!

(주)하 이 콤
TEL : 795-5765
용산영업소 : 703-5004

아랑전설 예약 응모권

주소			
이름		생년월일	
전화		소유기종	
구입방법 :		입금내역 : 예금부( )	
통신판매 · 매장방문		월 일 은행	

「아랑전설」추가 발매기념 퍼레이드!!

예약 구입시 아래와 같은 혜택을 받습니다.

선물 1) 아랑전설 T셔츠(단, 선착순 500명에 한해 증정)
선물 2) 만원권 현금 쿠폰(예약금 포함)
선물 3) 모모 회원 카드

〈예약방법〉

예약금 5000원을 아래 구좌로 입금하신 후 응모권에 상세히 기록, 용산구 한남동 665-4 (주)하이콤 기획실 앞으로 보내시면 됩니다. (응모권이 없을 경우 직접 응모권을 써 보내면 됩니다.) ※ 지방 예약자는 통신판매 이용

〈구좌 번호〉(예금주 : 모모)

- 국민은행 : 095-01-0148-165
- 외환은행 : 081-13-07301-3
- 농협 : 057-01-246104
- 제일은행 : 180-10-028870
- 상업은행 : 175-05-021596

기술의 힘으로 세계와 겨루는

삼성전자

돌고래 에코
ECCO THE DOLPHIN

U.S.A TOP 10

(USA 인기 순위차트 1위)

수퍼 알라딘보이용

8M

어드벤처형 액션

신비한 바다세계에
아틀란티스에서 펼치는 돌핀의 대모험!
발매와 동시 미국등지에서 인기순위 1위 랭크
선풍적 인기를 끌고 있다.
액션게임

(주)하 이 콤

TEL 795-5755

용산영업소 703-5004

현대 슈퍼컴보이

현대전자

총판점

호키포키

DUAL ORB

듀얼오브

-성령주 전설-

중세의 환타스틱한 세계에서
펼쳐지는 드라마틱한 스토리!!

4인의 소년소녀가 인류의 존망을 걸고
전투에 나선다!

랄프 데오 리즈 르미에스

슈퍼컴보이용 · 12M · 롤플레잉

© 1993 I'MAX

4月 16日
발매 예정

화제의 신감각 롤플레잉 게임!

METAL MAX 2

메탈맥스 2

절찬리 판매중

기술의 힘으로 세계와 겨루는

삼성전자

총판점

호키포키

성마전설

3×3 EYES

CD－알라딘보이판 특징

■원작＋오리지널 스토리

■새로운 캐릭터 대거등장

■정면 · 사이드뷰에 의한 2단 박력 전투 장면 구성

ⓒ1993 SEGA

4월 발매 예정

롤플레잉

[らんま 1/2]

－백란애가－

CD－알라딘보이판 특징

■원작＋오리지널 스토리

■PC엔징판, 약 2배의 동화를 사용한 본격 애니메이션

■시네마사이즈 채용에 의한 극장판 애니메이션 극대화

ⓒ1993 NCS

4월 발매예정

어드벤처

다크 위저드

CD－알라딘보이 유저 대망의

초대작 드디어 발매！！

■CD-ROM 대용량에 펼쳐지는 광대한 스토리

■다채로운 공격 재현에 의한 전투 애니메이션화.

ⓒ1993 SEGA

5월 발매 예정

롤플레잉

호키포키는

CD-알라딘보이용

베스트 신작만을

엄선해

독점

공급해 드립니다

●자매점 : 돌핀게임 719-9698

●자매점 : 게임시티 702-5087

■호키포키 본사 : 716-8808/9

■호키포키 용산직영점

선인상가 21동 TEL : 704-2148

"정기구독신청안내"

정기구독이 유리합니다!

★ 특전 1

게임챔프에서 발행한 단행본(드래곤볼Z Ⅲ, 드래곤퀘스트 V, RPG 환상사전)중 1권 무료 증정

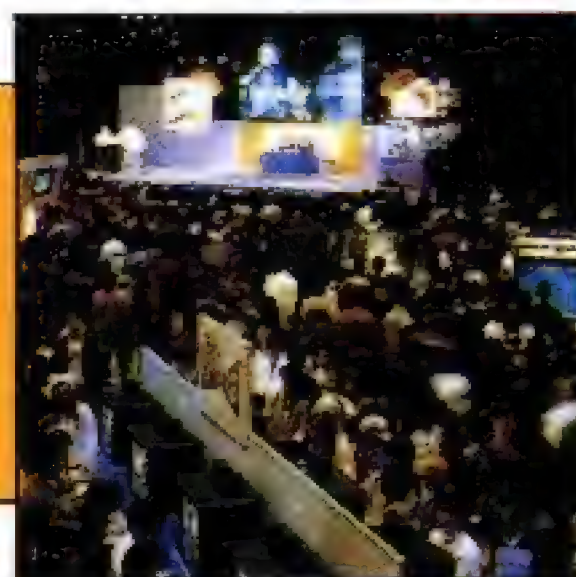
★ 특전 3

챔프점수 1,000점 증정

★ 특전 2

게임챔프 정기 회원카드 우송

★ 특전 4

게임챔프에서 주최하는 각종 행사 참가자격 자동부여

★ 특전 5 정기구독자에게는 향후 게임챔프 발간되는 모든 단행본 구입시 20% 할인혜택

★ 특전 6 게임챔프 정기회원 카드 지참시 본사 지정 게임가게에서 게임 팩구입시 10% 할인혜택(정기구독 신청자에 한해 본사 지정 게임업체 리스트 우송해 드림)

★ 특전 7 정기구독 기간내에는 책값 변동 및 임시 특가시에도 동일 가격에 공급

정기구독! 확실히 유리합니다.

정기구독은 고가 부록이 나오는 달에 적용되는 임시특가시에도 동일 가격(4,000원)으로 안전하게 계속 받을 수 있습니다.

■ 정기구독 신청 및 문의
☎ 702-3211/2

어느 학부모로 부터

게임챔프에 배달되는 사연들은 참 많습니다. 애독자 여러분들이 보내주시는 편지 및 엽서는 나름대로 게임챔프 스텝진에게 용기와 자신감을 불어넣어 주곤 합니다. 그중에서 대구시 서구 비산4동에 사는 한 애독자 어머님의 글은 저희에게 많은 점을 느끼게 해 주었습니다.「부모님들은 거의 대부분 무조건적으로 전자오락을 나쁜 것이라고만 여긴다」는 고정관념을 저희 스텝진에게 깨뜨리게 한 사연이었습니다. 여기 한 학부모님의 글을 원문 그대로 소개해 드립니다.

「게임챔프」 담당자 앞

중학교 2학년인 아들녀석이 학교에서 오기 바쁘게 "오늘도 안왔네. 와 이리 늦노, 내일은 오겠지…"하며 매일 기다리던「게임챔프」가 마당에 '퍼~억'하고 배달되었다. 다른 곳에는 돈이 아까워서 벌벌 떠는 녀석이「챔프」는 과감하게 꼬박꼬박 사와서 읽고 또 읽고 보고 또 보고 하며 가끔 '킥킥' 웃기도 해서 들여다 보았더니, 알 수 없는 내용으로 가득차 있었다.

신기한 것은 성적이 상위권에 들어가는 녀석이 게임에만 열중해서 걱정을 했는데, 오히려 성적이 또박또박 오르고해서「게임 잘 하는 아이치고 공부 못하는 아이 없더라」하는 친구의 말이 옳은 것 같아서 그냥 두었더니 이제는 아예 정기구독을 하겠단다. "챔프점수 천점에, 단행본 한권에…" 등등 너스레를 떨며, 이 엄마를 꼬드겼다.

「게임챔프」 정기 구독을 위하여 녀석은 얼마나 많은 구박을 받았던가? 동생이 약을 올려도 참아야 했으며, 두부도 사오고, 등도 두드리고, 걸레도 빨고, 좋아하는 밥도 줄이고, 연탄불도 갈고… 나는 비겁하게도 녀석을 요리조리 부려먹었다. 조금만 싫은 내색을 해도「게임챔프 정기구독은 없었던걸로 하나, 어쩌나?"는 말로 녀석의 손에 빗자루를 들게 만들었다.

하여간「게임챔프」가 배달된 후 부터 녀석의 행동은 180°로 바뀌어졌다. 언제 굽신거렸다는 듯이 학교에 가기전에「게임챔프」를 내밀며, "오늘은 낮잠자지 말고 버그 한마리 이상 잡아요" 해서「유 에프 오」를 한마리 잡아주었더니, "이제는 텔레파시 예언 좀 하세요. 슈퍼패미컴 사줄 형편이 안되면 예언이라도 적중해서 이 아들 좀 도와주세요 네?"하는 것이다. 그래서 즐기는 낮잠대신 녀석 몰래 이 글을 쓴다. 혹 보너스 점수에 이 엄마의 글이 50점이라도 보탬이 되었으면 하는 마음으로…

대구에서 황경빈 군의
학부모 김선애

게임챔프는 일본 소프트뱅크사의 격주간지 「더 슈퍼패미컴」, 「비프 메가드라이브」와 기사특약을 맺고 있으므로 본지와 제휴지의 내용 및 사진을 허락없이 무단 전재 및 사용할 수 없습니다.

월간 게임챔프

1993년 5월호

목차

제1회 「시나리오 공모전」 우수작 시상식.
게임챔프는 창업 이념대로 「게임한국」을 만들기위해 다양한 기획으로 국산게임을 개발하는 풍토를 조성하고 능력있는 인재들을 발굴하려고 노력하고 있습니다. 독자여러분들의 깊은 관심과 많은 참여 부탁드립니다.

순천총판	대전총판	부산총판	합정대리점	신정대리점	성수대리점	옥수대리점	봉천대리점
(0661)744－4993	(042)274－1607	(051) 248－0609	(02)703－6315	(02)699－7384	(02)498－3496	(02)298－4020	(02)877－3551

양재대리점	신길대리점
(02)562－1307	(02)847－0510

GAME KINGDOM

게임왕국

용산 전자상가 관광터미널 2층

전철1호선 용산역 전자상가 출구

본사 서울 용산구 한강로 2가 40－969 관광터미널 B1－38호

TEL : 703－6315～7 FAX : 703－6318

직매장 관광터미널 2층 212－213호 TEL : 701－4163～4

인천가좌대리점	광명대리점	군포대리점	시흥대리점	논현대리점	구리대리점	인천구월대리점	여수대리점
(032)581-1964	(02)619-2796	(0343)29-4280	(032)692-7770	(02)514-6683	(0346)551-7832	(032)463-9752	(0662)42-4976

대전중리대리점	대전가장대리점	파란마음하안점	파란마음부평점	경주서부대리점	대구월성대리점	구로대리점
(042)534-1484	(042)633-5294	(02)893-0555	(032)528-5350	(0561)748-9254	(053)636-5825	(02) 864-5581

현대 슈퍼컴보이 (슈퍼패미콤)

Quick Shot터보 조이패드

국내독점 판매

INVADER 2

FOR USE WITH SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

16 bit

QuickShot 30,000,000

QS-184

국내최초의 대리점 방식의 게임유통망

- 개업에 따른 각종기획 및 광고물 제작지원
- 확실한 제품만을 본사에서 엄선하여 신속히 공급
- 각종 광조지원 및 판매 영업에 대한 지도
- 전산처리에 의한 확실한 대리점 관리

5월 5일 어린이날 맞이 「예쁜엽서 전시회 및 미니게임 경진대회」 개최에 챔프독자를 초대합니다.

국내 최정상 청소년 게임 전문지 「게임챔프」에서는 5월 5일 어린이날을 맞이하여 예쁜엽서 전시회 및 미니게임 경진대회를 개최합니다.
본 대회는 그간 침체된 게임시장의 활성화 및 청소년의 건전한 놀이문화 형성이라는 목적을 가지고 개최됩니다. 이 날 전시되는 예쁜엽서전은 창간이후 「게임챔프」 본지에 게재된 '틴틴갤러리' 코너에 응모한 애독자의 그림엽서 및 각종 응모작품을 전시하는 것으로 본지에 선정된 작품과 미선정된 작품을 함께 전시합니다.
미니 게임경진대회는 청소년의 놀이문화로서 자리잡고 있는 건전한 게임문화의 활성화 및 올바른 게임산업의 정착을 위한 것으로 게임에 관심이 있는 대한민국 국민이면 누구나 쉽게 참가할 수가 있습니다. 또 당일 (5월 5일) 행사장에서 "행운권 추첨"을 실시합니다. 용산으로 나와 구경도 하고 게임도 즐기고 푸짐한 선물도 타가세요 !

행사내역

1. 예쁜엽서 전시회

수량 : 약 100여점
장소 : 용산 관광터미널 2층 연결통로
종류 : 창간호부터 현재호까지 응모된 예쁜엽서

2. 게임 경진대회

장소 : 관광터미널내 매장
참가자격 : 본지 엽서에 수록된 응모권을 가지고 오신 분, 본사발행 「챔프클럽 회원카드」를 지참하신 분, 당일 즉석에서 배부하는 참가권을 받으신 분
참가인원 : 선착순

＊ 일시
1993년 5월 5일.
예선전 : 오전 11시, 오후 1시, 오후 3시 총 3회
(대전용 게임소프트 : 당일 발표)

＊ 시상
가. 예선통과자 전원—단행본 1권씩
나. 결승전 —— 1등 : 슈퍼컴보이 1대
2등 : 수퍼알라딘보이 1대
3등 : 패밀리 1대

3. 행운권 추첨

당일 즉석에서 행운권을 추첨하여
슈퍼컴보이, 수퍼알라딘보이, 패밀리등 각종 게임기와 신종 게임팩, 게임챔프에서 발행한 단행본을 드립니다.
(행운권은 본지 엽서에 수록)

* 「드래곤볼·초무투전」 게임팩 타기 추첨도 당일 실시합니다.
(「드래곤볼·초무투전」게임팩) 협찬 : (주)나우게임

4. 주최

(주)제우미디어

5. 후원

삼성전자, 현대전자, 다우정보, 용산 터미널상가

당일 단행본및 과월호도 할인 판매합니다.

—게임챔프는 국내 게임문화를 선도합니다—

알림

게임챔프에서 **국내최초**로

게임지코너 설치 !

KIECO '93

이제 「게임챔프」는 게임 매니아들의 책꽂이에서 가장 사랑받는 책으로 인정받게 되었습니다. 한 페이지 한 페이지에 스며있는 챔프 스텝진들의 땀과 노력을 여러분들은 책을 애지중지하는 마음으로 보답하고 있습니다. 앞으로 영원히 정기구독을 하고 싶다는 독자, 매달 5일이면 서점으로 달려가는 챔프맨, 직접 저희 사무실로 찾아와 책을 구입하는 열성파 등 챔프사랑의 끈은 계속되고 있습니다.

이런 독자 여러분들의 성원에 보답해야겠다는 생각과 미처 저희 챔프를 구입하지 못해 과월호를 원하는 분들을 위해 전시회 참가 기념으로 특별 판매를 실시하게 되었습니다.

그래서 이번달 21일부터 열리는 **"KIECO '93"** 전시회에 여러분 모두를 초대합니다.

"KIECO '93"이란 국제컴퓨터, 소프트웨어, 사무자동화기기, 통신기기 전시회로서 국내 최고의 컴퓨터 관련 축제입니다.

바로 이곳에서 컴퓨터 관련 제품과 첨단 자동화 기기 등도 함께 관람하면서 전시회 참가 기념으로 실시하는 「게임챔프」 과월호 및 단행본 특별가격 판매 기회를 놓치지 마세요 !

「게임챔프」 과월호('92년 12월호, '93년 1, 2, 3월호) 권당 4,000원 → 1,000원

「게임챔프」를 빛낸 「게임음악 CD」 4,500원 → 3,500원

단행본 3형제
- 드래곤볼Z－Ⅲ(공략본) 3,900원 → 3,000원
- 드래곤퀘스트(공략본) 5,900원 → 5,000원
- RPG 환상사전(신간) 7,000원 → 6,000원

전시회 장소에서 정기구독도 할인해 받습니다.
(모든 정기구독자 특전 혜택 동일 !)
44,000원 → 40,000원

일부 품목은
매진될 수 있으니 서두르세요 !

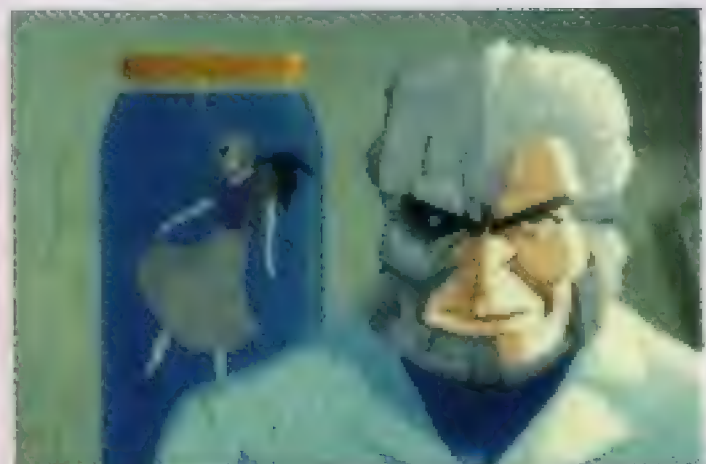
일시 : 1993년 4월21일부터 27일까지
장소 : 삼성동 한국종합전시장
오는방법 : 삼성동 근처에 사시는 분은 걸어오시고 대중교통수단을 이용하실 분은 2호선 전철을 이용해 삼성역에 하차하시면 전시장이 바로 보입니다. 요즘은 버스나 택시보다 전철이 가장 빠릅니다.

챔프정보국

소프트웨어

패밀리 프로덕션, 분노의 눈물 개발 완료

최근 PC게임 개발 모임인 패밀리 프로덕션 (FAMILY PRODUCTION)에서 새로운 형태의 게임, 분노의 눈물(2HD 2장, 어드벤처)의 개발을 완료하여 SKC를 통해 시판을 앞두고 있다. 총 7개의 레벨과 4개의 부 스테이지로 구성된 이 게임은 캐릭터의 움직임이 자연스러우며, 악당이 인공지능으로 움직인다는 점과 비극적인 이야기를 담고 있는 것이 특징이다. 한 도시가 폭발로 사라져 버리고 모든 세계가 위기에 처해 있는 상황에서 주인공 김혁의 활약이 기대된다. 패밀리 프로덕션은 앞으로도 한국적인 시나리오와 그래픽, 사운드를 갖춘 독특한 게임개발의 영역을 넓혀가고자 한다.

[문의처 : SKC. 756-5151]

5월 1일 시판을 앞두고 있는 분노의 눈물 (예정 소비자 가격 : 19,800원)

매장

나우게임, 게임황제 동시에 매장 개업

최근 용산 관광버스터미널 2층 21, 22호에 각각 게임 전문매장 나우게임과 게임황제가 동시에 매장을 개업, 게임 매니아들의 눈길을 끌고 있다. 게임황제는 타 매장에서는 볼 수 없는 PC 엔진 게임에 과감한 의욕을 보이고 있으며, 깔끔한 매장 디스플레이가 돋보인다. 또한 신종팩의 빠른 보급을 위해 노력한다고 한다. 바로 옆의 나우게임은 현대전자 총판점으로서 슈퍼컴보이 및 현대컴보이 게임을 전문으로 한다. 개업기념 특별 사은품으로는 모든 구매자들에게 게임챔프 과월호를 무료로 증정할 계획으로 있다고 하는데, 특색은 매장 자체 시장 조사팀이 있어서 신종팩과 인기를 끌 수있는 게임 등의 정보를 신속히 입수, 게임 매니아들의 선택의 폭을 넓게 한다고 한다.

[문의처 : 게임황제. 719-4382]
[문의처 : 나우게임. 702-2433]

하드웨어

B & T(비엔티), RGB 모니터 판매

나진상가 17동 203호에 위치한 비엔티는 게임을 보다 선명하게 즐길 수 있는 RGB 모니터를 판매한다. 일반 모니터보다 화질이 뛰어나고 기존 AV의 결함을 보충해줄 수 있는 기기로 관심이 집중되고 있는 이 RGB 모니터는 RGB 색분리기를 연결해서 AV 출력기기를 볼 수도 있다. 비엔티는 가정용 게임기 뿐만아니라 컴퓨터 소모품도 취급하는데, RGB모니터의 주변기기인 케이블, 확장램팩 등 MSX 주변기기 등도 다수 있다.

[문의처 : 비엔티. 703-4240]

매장

으뜸 게임유통, 게임기 중고매매 활발

용산 나진상가 13동 1층 106호에 위치한 게임 전문매장 으뜸 게임유통이 게임물품 중고매매의 가교역할도 톡톡히 하고 있어 주목. 그동안 게임물품의 중고매매 시장은 활성화되지 않아 경제적으로 넉넉치 않은 게임 매니아들의 절실한 바램이기도 했다. 지난 2월부터 시작한 중고매매는 그동안 적지않은 어려움도 겪었지만, 이제는 어느정도 정착단계에 있다고 한다. 중고매매가 가장 잘 이루어지는 것은 수퍼알라딘보이를 슈퍼컴보이로 바꾸는 것. 교환시 일정액을 지불하면 된다. 중고매매에 거래되는 대부분의 물품이 새 것과 같이 품질이 아주 좋아서 찾아오는 게임 매니아들이 부쩍 늘어났다고 한다. 또한 통신판매도 하고 있어서 지방에 있는 게임 매니아들이 값싸게 게임기 및 신종 게임팩을 구입할 수 있다.

[문의처 : 으뜸 게임유통. 706-3070]

매장 이화교역, 분노의 요새 독점 판매

현대 슈퍼컴보이 총판점 이화교역은 3월 26일 동시발매되는 분노의 요새(8M, 액션 슈팅)를 독점 판매하고 있다. 이전에 컴보이 게임으로 소개돼, 많은 호평을 받았던 분노의 요새는 일본 굴지의 게임 제작사인 닌텐도에 의해 더욱 파워업된 기능으로 새롭게 등장한다. 다양한 무기를 사용하여, 미로화된 적의 요새를 빠져나가야 하는 난이도 높은 게임인데, 그래픽과 게임구성면에서 수준있는 게임으로 평가받고 있다.

[문의처 : 이화교역. 714-4555]

매장 게임피아, 매장 개업

최근 나진상가 13동에 게임 전문매장 게임피아가 개장, 많은 게임 매니아들의 발길을 끌고 있다. 「고객에게 친절」이라는 슬로건 아래 추후 납입제도, 주문제도 등 기존 게임 전문매장에서는 찾아볼 수 없는 획기적인 판매방식을 갖고 있다. 이 방식은 고가격의 품목에 대해서 선지급 후지불의 판매 방식이다. 또한 앞으로 나올 신종팩에 대해서 미리 주문을 받아, 빠른 공급을 약속한다. 개장기념으로 일정액 이상을 구매한 게임 매니아에게는 소닉시계 및 각종 상품을 준다.

[문의처 : 게임피아. 715-0690]

모임 불법 복제 소프트웨어 추방결의 대회 개최

지난 3월 11일 용산전자상가에서 상가내 컴퓨터매장, 게임 전문매장 관계자 약 2,000여명이 모여서 불법 복제 소프트웨어 추방결의 대회를 가졌다. 이날 결의 대회에서는 9일부터 각 상가 상우회 별로 수거한 4억원 상당의 불법 복제 게임팩 1만여개와 11만장의 디스켓이 소각됐으며, 앞으로 정품만을 판매한다는 결의문을 채택했다. 불법 복제 소프트웨어를 판매하는 것은 모두를 위해 좋지 않고, 국산 소프트웨어 개발에 저해가 된다는 점을 아울러 확인했다. 또한 매장을 찾는 소비자들도 불법 복제된 디스켓이나 게임팩을 구입하지 말고, 값은 비싸지만 정품을 찾아야 한다고 덧붙였다.

행사 게임과 영화의 접속, -키드캅-

영화 키드캅의 캐릭터

국내 최초로 영화 캐릭터를 이용, 게임 소프트웨어 개발계획이 진행되고 있어 화제. 선택된 영화는 '키드캅'으로 충무로 신세대 영화기획이 만든 작품이다. 게임 제작업체 소프트 액션사가 선정되어 게임으로 제작할 예정인데, 지난 3월 13일 충무로 본사에서 여러 분야 어린이, 청소년 잡지사 대표들이 모여 간담회를 갖고, 앞으로 개발 계획을 논의하기도 했다. 신세대 영화 기획은 이번이 첫작품인데, 삼성물산에서 2억원 정도를 제공받기로 이미 계약이 끝난 상태이므로, 미국의 나홀로 집에서(HOME ALONE) 2 못지않은 액션 게임이 탄생될 것으로 기대된다. 키드캅은 7월 17일 극장에서 개봉될 예정이다.

공모행사 가장 강한 바코드를 찾아라!!

완구수입 사업을 해온 (주)하비프라자는 최근 일본 에폭스사와 정식계약을 체결, 바코드 배틀러 II 게임기를 국내에 시판한다. 바코드 배틀러 II 게임기는 주변에 팔고 있는 상품 등에 붙어 있는 바코드를 이용해서 즐기는 게임으로 일본에서는 폭발적인 인기를 얻고 있다. 이에 따라 (주)하비프라자는 시판기념 이벤트 기획으로 「가장 강한 바코드를 찾아라」라는 행사를 개최한다. 주위의 모든 상품에 붙어 있는 바코드에서 강한 바코드를 선정, 보내주면 가장 강한 바코드에 대해서 푸짐한 상품을 준다고 한다.

[문의 : 에포크 BB II 사업부. 705-0922]

♣ 게임챔프 93년 2월호 기획정보 II '바코드 게임의 원리' 참조.

행사

게임챔프, 제1회 게임 시나리오 공모전 시상식 개최

지난 3월 13일 '제1회 게임 시나리오 공모전' 당선자에 대한 시상식이 있었다. 게임챔프 창간 기념으로 개최된 이 공모전의 시상식에는 4명의 당선자와 가족들이 참석했다. 최우수상을 차지한 안도영 군은 시나리오 공모전 수상으로 방학기간을 이용, 일본 휴먼 크리에이티브 게임 스쿨을 2박 3일 간 견학할 수 있는 자격과 1년간 연수 주선 기회를 부여받았다. 우수상을 차지한 초등부의 장진숙(서태지와 아이들의 환상세계 여행)양은 몸이 불편해서 어머님이 대신 참석했으며, 중등부의 윤명환(인투라제트)군, 일반부의 임태현(샤도우)군 등은 친구들과 함께 참석, 기쁨을 나누었다. 우수상을 수상한 각각의 수상자들에게는 각각 상패와 부상으로 슈퍼컴보이가 증정됐다.

기업소식

삼성전자 동시발매 게임 소프트웨어 발표

삼성전자 게임기 사업부는 93년 5월까지 일본과 동시발매되는 게임 소프트웨어를 발표했다.

[문의처 : 삼성전자 게임기 사업팀. 513-1671]

〈수퍼알라딘보이〉

게임명	발매일	용량	장르	제작사
스플래터하우스 3	93. 3. 19	16M	액션	남코사
도라에몽	93. 3. 26	4M	액션	세가사
타이니툰의 모험	93. 4. 2	8M	액션	코나미
돌핀	93. 4. 10	8M	액션	세가사
우주거북선	93. 4. 10	4M	슈팅	삼성전자
데저트 스트라이트	93. 4. 23	8M	슈팅	빅터사
코끼리 구출대작전	93. 4. 29	4M	액션	빅터사
007 사투	93. 5. 14	4M	액션	덴겐

* 골든액스 3(8M, 액션) →6월 이후
* 슈퍼시노비 2(4M, 액션)→6월 이후

〈CD-알라딘보이〉

게임명	발매일	용량	장르	제작사
울프 차일드	93. 3. 19	CD-ROM	액션	빅터음악산업
화이널화이트 CD	93. 3. 26	CD-ROM	액션	세가사
재규어 XJ220	93. 3. 26	CD-ROM	레이서	빅터음악산업
아네트여, 다시한번	93. 3. 30	CD-ROM	액션	울프팀
스위치	93. 4. 23	CD-ROM	모험	세가사
란마 1/2	93. 4. 23	CD-ROM	모험	메사이야

* 바람돌이 소닉(CD-ROM, 액션) →4월 예정
* 성마전설 3X3 EYES(4M, 롤플레잉)→5월 예정

〈알라딘보이〉

게임명	발매일	용량	장르	제작사
몬스타월드	93. 3월	4M	액션	세가사
도라에몽	93. 4월	2M	액션	세가사
타이니툰의 모험	93. 5월	4M	액션	세가사

한글 처리된「우주거북선」, 곧 발매!

삼성전자 게임기 사업팀에서 자체 개발한 수퍼알라딘보이용 게임. 우주거북선(4M, 슈팅)이 곧 발매된다. 자세한 게임내용은 이번호 본지에 소개되었는데, 한국적인 정서를 담아, 순수한 국산게임의 차원을 한단계 높인 작품으로 평가받고 있다. 고대 선사시대 부터 조선시대, 미래 우주시대에 이르기까지 폭넓은 배경속에, 탈 모양의 캐릭터와 거북선의 등장은 외국 게임에 식상해 있는 국내 게임매니아들에게 신선함을 줄 수도 있을 듯. 물론 자막의 글씨도 한글로 처리되었다. 이 게임은 4월 28일 이충무공 탄신 기념일과 때를 같이해서 발매되는데, 조만간 게임경진대회도 아울러 개최될 예정이다.

한글 게임 2종, 연내 추가 개발 발매

지난 92년 12월 말에 일본의 게임 업체 세가 엔터프라이즈사와 게임 소프트웨어 개발에 대한 정식 계약을 체결한 삼성전자는 곧 출시를 앞두고 있는 우주거북선 뿐만아니라, 올해 말 전 세계 동시 발매를 목표로 2종의 액션게임을 개발하고 있는 것으로 알려졌다. 한종은 가로스크롤형 게임인데, 베어너클2와 유사한 형태의 게임으로 다양한 기술의 구사 및 뛰어난 그래픽이 돋보인다고 한다. 또 다른 한종은 대전형 게임으로 격투형 액션게임이다. 삼성전자의 한 개발 담당자는 그래픽 부분의 기술향상에 역점을 두었다고 한다.

5월 5일 어린이날, 게임경진대회 개최예정!

지난 2월 21일, 호텔신라에서 열렸던「호텔신라 알라딘보이 경진대회」가 좋은 반응을 보여, 5월 5일 어린이날을 맞이하여 삼성전자, 호텔신라 공동 주관으로 다시한번 게임 경진대회가 개최될 예정이다. 지난 번 열렸던 경진대회가 홍보부족으로 많은 어린이들이 참석치 못한 아쉬움을 남김으로 해서 이번의 경진대회는 게임의 놀이 문화 차원에서 적극적으로 추진된다고 한다. 또한 서울에서만 개최되는 것이 아니라 대전, 광주, 부산, 대구 4곳의 삼성전자 알라딘보이 총판점의 지원을 받아, 지방의 게임 매니아들도 함께 즐길 수 있도록 동시에 개최될 예정이다. 이 경진대회의 선정 게임은 삼성전자에서 자체 개발한 게임 우주거북선.

해태제과

롬카드 형식, 16비트 게임기 「바이스타」곧 시판!

대우의 PC엔진 사업을 인수받아 판매할 것이라는 소문이 무성했던 해태가 침묵을 깨고, 16BIT 게임기 시장에 뛰어들었다. 이로써 기존 삼성의 「수퍼알라딘보이」, 현대의 「슈퍼컴보이」에 이어 해태의 「바이스타」가 가세, 국내 16BIT 게임기 시장은 더욱 뜨거워질 전망이다. 그러나 기존 16BIT 게임기와는 달리 해태의 「바이스타」는 IC-메모리를 이용한 롬카드 방식의 게임기 (이전 대우의 PC엔진 게임기와 HU-카드를 연상하면 된다)로서 대대적인 판촉전략을 계획하고 있다.

일본 NEC사와 정식 계약을 체결, 국내에 동시발매되는 게임 소프트웨어는 매달 5-6종이 되는데, 첫 물량은 에어종크(6M, 코믹슈팅)를 비롯 30여종의 게임 소프트웨어가 시판된다. 「바이스타」는 NEC의 기술지원을 받아, 해태전자에서 자체 제작한 국산 고유 모델의 게임기 형태를 갖고 있다.「바이스타」의 소비자 가격은 적외선 보안경을 포함 169,000원으로 예상된다.

중요한 것은 게임 소프트웨어의 원할한 공급 못지않은 소비자 가격이 문제점으로 대두되는데, 전국적인 유통체계를 갖춘 해태의 국내 롬카드 게임기 시장 형성은 현대와 삼성의 강력한 라이벌로 부상할 전망이다.

한편 「해태 바이스타」출시기념으로 해태제과는 4월 6일 오후 5시부터 대생63 B/D 컨벤션 센타에서 유통관계업자 및 점주들과 품평회및 사은회를 갖는다.

현대전자

동시발매 게임 소프트웨어 발표

현대전자 게임기 영업부는 93년 5월까지 일본과 동시발매되는 게임 소프트웨어를 발표했다.

[문의처 : 현대전자 게임기 영업팀. 398-4397]

게 임 명	발 매 일	용 량	장 르	제 작 사
브레스 오브 화이어	93. 4. 2	12M	롤플레잉	캡콤
캡틴쯔바사 4	93. 4. 3	12M	시뮬레이션	테크노
슈퍼차이니즈월드2	93. 4. 중순	10M	액션/RPG	컬처브레인
배틀 프로레슬링	93. 4. 23	12M	스포츠	반프레스트
드래곤 매직	93. 4. 상순	4M	액션	코나미
용기병단 단잘	93. 4	8M	롤플레잉	반다이
실버사가 2	93. 5	16M	롤플레잉	세타
화이널 화이터 2	93. 5. 상순	10M	액션	캡콤
슈퍼 발리 볼	93. 5	8M	스포츠	팩인비디오
이스 4	93. 5	12M	액션/RPG	동경서적
마스타 오브 몬스타	93. 5 하순	8M	시뮬레이션	캡콤
신성기 오딧세리아	93. 5 하순	12M	롤플레잉	토카이

* 성검전설 2(16M, 액션/RPG)→ 7월 예정
* 드래곤퀘스트 1 & 2(8M, RPG)→5~6월 예정

신제품

SNK사 '네오지오 데크' 개발

-호텔, 로비, 식당에 설치 가능-

아케이드 게임의 대명사인 SNK사가 새로운 게임기를 개발 발매했다.

이번에 판매를 시작한 게임기는 호텔 객실, 로비, 음식점 등에 설치 가능한 '네오지오 데크'라는 게임기로 새로운 게임 문화를 형성할 전망이다.

네오지오 데크는 설치장소에 구애받지 않고 쾌적한 공간을 제공하는 새로운 시스템으로 모든 공간에서 즐길 수 있는 TV를 제공하는 뉴타입의 업무용 게임시스템이다.

모집

하이콤 게임 개발요원 모집

최근 하이콤 개발실은 국산 게임 소프트웨어 개발에 박차를 가하기 위해서 우수한 게임 개발요원을 공개 모집한다. 최신의 개발시스템을 구비, 개발요원의 재교육을 통한 평생 직장을 구현한다는 이념을 갖고 있는 하이콤의 자세한 게임 개발요원 모집은 다음과 같다.

①모집부문 : 기획, 그래픽, 프로그램(정규직 및 아르바이트)

②응시자격 :
가. 게임을 가장 많이 하고 있다고 자신하는 분
나. 게임 개발에 강한 의욕을 가진 분
다. 학력, 나이 제한없음

③응시서류 : 이력서, 자기소개서 각 1부

④접 수 처 : 서울시 용산구 한남동 664-4 (주)하이콤 개발실

☞문 의 : ☎790-3471

기업

닌텐도, 위성게임 구상 구체화

"닌텐도 게임작성용 PC,노무라 총연구소와 함께 개발 제휴", "닌텐도 위성방송 분야에 진출 계획"

이것은 2월 초순부터 계속해서 신문에 보도된 닌텐도 관련 기사의 주제목이다. 이 기사는 '게임을 간단히 만들수 있는 퍼스컴'이 금년 여름에 9만엔(63만원 정도)정도에 발매되고(이것은 현재 닌텐도와 노무라 총연구소가 개발하고 있다) 닌텐도가 닌텐도 기가(GIGA)라는 관련회사를 만들어 위성방송의 가능성을 신중히 검토하고 있다는 내용이다.

물론 거기에는 여러가지 배경이 있지만 주로 이런 내용이다.

「패밀리를 탄생시키고 게임을 문화로까지 키워놓은 닌텐도. 또 게임의 미래에 관해서도 성실하게 꾸준히 생각해주는 것도 역시 닌텐도이다. 닌텐도는 이제부터 정보산업으로서 슈퍼패미컴을 중심으로 한 게임문화를 더욱 펼쳐나가려고 생각하고 있고 게임을 할 수 있다는것 말고도 정보가전이라고 하는 새로운 물건을 목표로 위성방송으로 다운로드와 퍼스컴 네트워크의 가능성에 주목하고 있는 것은 아닐까라는 생각이 든다.」

이번 일로 생각한다면 게임산업의 미래를 닌텐도가 어떤 식으로 생각하고 있는지 가르쳐주고 있는 것이다.

닌텐도가 본격적으로 위성방송 분야에 참여한다면 위성방송으로 게임 소프트웨어의 프로그램을 보내고 슈퍼패미컴으로 수신하여 저장하는 일들이 가능한 일로 될 것이다. "슈퍼패미컴 CD-ROM 어댑터의 시스템 카트리지에는 8M의 RAM(기억메모리 램)이 탑재되어 있다"라는 발표가 있었다. 이것으로 「화이널환타지Ⅳ」정도의 게임은 쉽게 저장할 수 있게 된다.

다운로드의 편리성은 타이머를 맞추어 놓고 저녁에 자는 시간을 이용해서 게임을 복사해서 아침에 게임을 할 수 있다. 이제 줄을 서지 않고도 유명 게임을 살 수 있다는 이야기이다.

신제품

'아지노모토사'와 닌텐도 공동 게임 제작

아지노모토사(미원)는 일본에서 식탁에 매일 사용하고 있는 조미료를 만드는 회사이다. 그 미원회사와 닌텐도가 공동으로 슈퍼패미컴 게임 소프트웨어를 개발했다.

이 게임의 타이틀은「모토꼬 양의 아름다운 부엌」. 주인공인 모토꼬 양이 맛있는 요리를 만들기 위해 3곳의 세계를 여행하며 요리의 재료를 찾아나가는 어드벤처 게임이다.

귀여운 캐릭터가 애니메이션으로 움직이며 그림책처럼 전개되는데 게임 중에 아지노모토사의 마요네즈를 사용한 요리도 등장한다. 또한 다른제품과 비교하는 장면도…

더우기 지금까지 남자들의 전용처럼 여겨오던 슈퍼패미컴을 이제는 여자도 즐길 수 있게 되었고 여자들도 좋아하는 요리놀이도 즐길 수 있다는 목적인 것같다. 또한 아지노모토사에서는 이「모토꼬 양의 아름다운 부엌」을 사용하여 캠페인을 벌일 예정이라고 한다.

CD-ROM으로 32비트 처리가 가능해지게 되는 슈퍼패미컴의 미래는 밝다

미래의 게임방식을 가능케하는 신비한 안테나

닌텐도에서 3D 고글이 기획 개발되고 있다는 소문도 있다

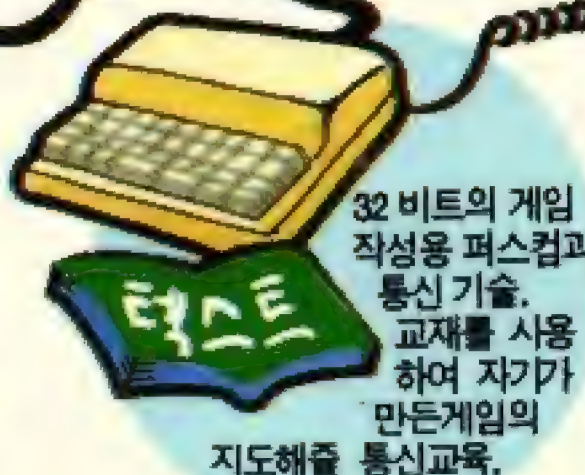
위성으로부터 게임 데이타를 보낸다. 방에서도 신작게임을 받을 수 있

통신 네트워크가 완성되면 모르는 사람과의 대전 게임이 같은 필드에서 수십명이 싸울 수 있는 배틀로얄과 같은 재미도…

- 만든다
- 모두가 즐긴다
- 원하는 게임을 즉시 입수

호스트 컴퓨터

CD-ROM 어댑터가 등장하면 그 커다란 RAM용량을 살려 지금의 대작 게임을 단숨에 다운로드 해버린다

텍스트

32 비트의 게임 작성용 퍼스컴과 통신 기술. 교재를 사용하여 자기가 만든게임의 지도해줄 통신교육.

위성방송의 프로그램과 연결되면 영화중에 채널을 바꾸어 드라마의 프로그램을 바꾸는 등 새로운 엔터테인먼트 장르가 될 가능성도 있다

명인의 게임평가

최근에 발매된 게임중 가장 주목받고 있는 작품들을 게임챔프가 선정한 명인들이 각각 평가를 내렸다. 이번호 부터는 당사 보안상 명인들의 별칭을 사용하기로 했으니 독자 여러분의 깊은 양해를 구한다.

액션/슈팅

김종팔

스타폭스의 재미에 심취해서 시간 가는 줄 모른다고 한다. 닌텐도가 여러명 버려 놓는다는 생각이 드는걸 ?

채뻰질

초무투전을 기다리다 지쳐서 아예 드래곤볼 Z—초사이아 전설—을 구해서 즐긴다나… 드래곤볼의 인기는 국내나 국외나 대단한 모양

POP'N 트윈비(SFC)

제작사	발매일	가격
코나미	93. 3. 26	8,900엔
용 량	기 종	기 타
8메가	SFC	2인용

김 종 팔 (8)

코나미에서는 항상 코믹스러운 게임을 만드는데 그중에 대표적인 것이 바로 트윈비 시리즈이다. 그 트윈비 시리즈가 드디어 SFC용으로 나와서 기쁘기 짝이없다. 예전에 등장하던 벨이 그대로 등장하여 친숙한 느낌이 든다. 적보스 캐릭터가 크게 움직여서 게임 할맛이 더난다

채 뻰 질 (9)

MSX기종으로 처음 등장한 이후에 많은 오리지널 작품들이 등장하여 국내의 팬들에게 많은 인기를 얻고있는 트윈비의 93년판으로 게임의 진행은 전편과 마찬가지인 종 스크롤 방식이다. 추가된 필살기와 깔끔한 캐릭터, 그리고 무엇보다 버전업된 벨의 파워는 전과 비교가 안될 정도로 다양하다. 한마디로 거의 빈틈을 찾아볼 수 없는 게임이다

스타 폭스(SFC)

제작사	발매일	가격
닌텐도	93. 2. 21	9,800엔
용 량	기 종	기 타
8메가	SFC	수퍼FX칩

김 종 팔 (9)

와이어 프레임을 이용해서 엄청난 양의 데이타를 압축시켜 재미있게 슈팅으로 꾸민 게임이다. 후반에 등장하는 보스는 엄청난 아이디어를 가미해서 플레이를 만족시킨다

채 뻰 질 (6)

게임의 전반적인 분위기가 IBM—PC 게임과 비슷한 3차원 게임. 아무리 수퍼 FX칩을 사용하여 입체감을 높였다고는 하지만 이건 도대체 너무 느려서 게임을 시작하기 조차 마음에 드는 점이 없다. 기대했던 게임이었는데… 흑흑흑

마징사가(MD)

제작사	발매일	가격
세 가	93. 3. 26	6,800엔
용 량	기 종	기 타
8M	MD	2인용

김 종 팔 (7)

만화에서는 무적이었는데 적들에게 공격당한후 타격을 입는 것을 보니 마음이 아프다. 평소에는 아주 작은 캐릭터이지만 보스와의 대전에서는 스트리트 화이터를 능가하는 게임으로 변한다

채 뻰 질 (8)

우리에게 잘 알려진 마징가 Z가 등장하는 횡 스크롤 방식의 액션 게임. 보스와의 전투시는 확대된 캐릭터의 1 : 1 전투 방식을 사용하였다. 작은 캐릭터들의 과감한 동작이 썩 마음에 드는 게임이다

코튼(슈퍼 CD)

제작사	발매일	가격
허드슨	93. 2. 12	6,800엔
용 량	기 종	기 타
CD	슈퍼CD	컨티뉴

김 종 팔 8

슈팅 게임으로서 예쁜 마녀(?)가 빗자루를 타고 등장하는 것이 특징이다. 중간에 예쁜 캐릭터들이 등장하는데 플레이에 상당히 신경이 쓰인다.
캐릭터들을 보다가 죽는 경우가 있으므로 주의가 요망된다. CD의 장점을 살린 허드슨의 걸작 슈팅

8

1~2년전 업소용으로 등장했던 환타직 나이트 드림이 코튼이란 새로운 이름으로 새롭게 등장하였다. 부드러운 횡 스크롤과 파로디우스를 능가하는 캐릭터들의 코믹적인 동작으로 국내 팬들을 사로잡을 것이다

초무투전 - 드래곤볼 Z(SFC)

제작사	발매일	가격
반다이	93. 3. 20	9,800엔
용 량	기 종	기 타
16메가	SFC	나우발매

김 종 팔 9

최고의 캐릭터를 사용한 액션 게임의 최고봉. 필살기가 멋있지만 그래도 스트리트 화이터 2 만은 못한 것 같다. 플레이 그라운드가 넓은 것이 특징이다.
스토리 모드에서는 베지터, 후리자등이 실제 상황에 맞게 등장하여 재미를 더해준다. 필살기를 쓰는데에는 엄청난 끈기가 필요하다

채 뺀 질 10

드래곤 볼 Z가 드디어 격투 게임으로 등장 하였다. 최대 용량 16메가를 사용하여 만화 영화와 같은 실감나는 액션을 재현하였다. 16화면의 듀얼 화면을 사용하여 넓은 공간을 이리저리 돌아다니며 전투할 수 있어 참 시원하다. 스피드가 엄청나게 빠르기 때문에 해보지 못한 사람은 알지 못할 것이다

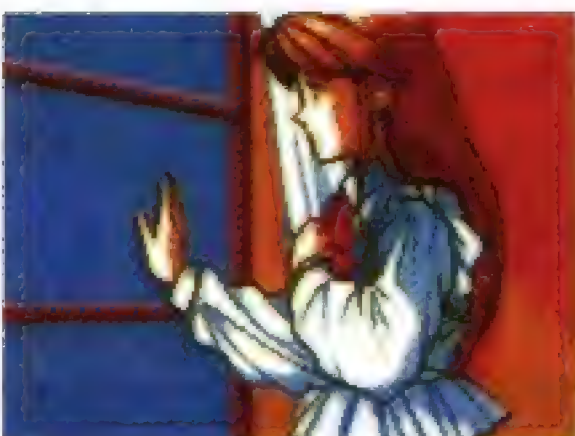
롤플레잉/어드벤처

최개굴

땅꾼으로 나선다고 한다. 주위의 친구들이 그의 목숨을 염려해서(?) 말리고 있다는데…
그래도 명인의 게임평가는 잊지않고 하고 갔네.

김땡칠

여자하고 같이 즐기는 게임을 찾아 오늘도 용산등지를 헤매고 있다고 하는 그는 뭐 저번엔 스트리트 화이터 2를 여자 친구와 같이하다가 정말로 맞을 뻔했다나? 아뭏든 재미있는 짬뽕이다.

사크(SFC)

제작사	발매일	가격
썬소프트	93. 3. 26	9,600엔
용 량	기 종	기 타
12메가	SFC	백업기능

최 개 굴 8

MSX에서 엄청난 인기를 얻었던 사크가 SFC로 컨버전되었다. PC엔진 CD로도 1, 2편이 컨버전되었지만 비주얼에만 신경을 써서 그다지 좋은 평가는 받지 못하였다. 이번 SFC용은 원작과는 조금 다른 분위기로 새로운 창조에 성공했다고 볼 수 있다. 마치 젤다의 전설을 연상케하는 머리가 큰 캐릭터가 아주 귀엽게 느껴진다. SFC답게 깨끗한 그래픽을 자랑하며 캐릭터 디자이너 기구찌씨로 바뀌면서 매력적인 주인공들이 볼만한다

김 땡 칠 7

사크는 나온지 몇년된 게임인데도 아직 인기가 사그러들지 않은듯하다. MSX, PC엔진에 이어 이번에는 슈퍼패미컴으로 발매되었는데 그래픽과 사운드가 무지막지하게 향상되었다. 팩이므로 디스크와 달리 스피드감이 향상되어 있는 것이 특징으로 디스크로 하던 사람이 SFC판으로 하게되면 상당히 시원한 감을 느낄 것이다. 팩이라서 CD에 비해 그래픽이 떨어지는 감은 있지만 아뭏든 SFC로서는 완성도가 높다.

윈의 모험(IBM)

제작사	발매일	가격
칵텔비전	93. 3. 22	25,000원
용 량	기 종	기 타
2HD 6장	IBM	동서발매

최 개 굴 6

오랫만에 나온 환타지 어드벤처이다. RPG와는 다른 환타스틱한 분위기를 느길 수 있는 게임으로 상당히 재미있다. 주인공 윈은 할아버지의 마법을 계승하여 암흑에 덮여진 왕국을 구해내야 한다.

김 땡 칠 7

퍼스컴 냄새가 물씬 풍기는 게임으로 미국풍의 그 맛을 느낄 수 있다고 자부한다. 하긴 모두 IBM 게임이 미국색이긴 해도… 아뭏든 롤플레잉 광이라면 즐겨볼 가치가 있을 것이다.

메탈맥스2(SFC)

제작사	발매일	가격
데이타이스트	93. 3. 5	9,500엔
용 량	기 종	기 타
8메가	SFC	백업기능

최 개 굴 9

갑옷대신 탱크를 타고, 칼대신 42㎜ 주포로 무장! 새로운 감각의 RPG 이다. 더구나 주인공은 직업이 있다! 몬스터와 악당들을 퇴치해서 번돈으로 탱크의 화력을 강화시키자. 게임 중에 나오는 수리공장 지하에는 세차장도 있다네…

김 땡 칠 9

몬스터가 약한 인간들을 사냥하고 그인간들은 다시 몬스터 헌터를 고용하는 이상한 스토리의 게임이다. 한마디로 달걀로 바위치기라고 할 수 있는데… 과연 여러분은 어디까지 갈 수 있을까?

시뮬레이션

이돌컴

진정한 시뮬레이션의 세계를 찾아 헤매는 그로서는 요즘이 방황의 시기가 아닌가한다. 과거 어드밴스드 대전략만한 시뮬레이션이 없는 지금… 그에겐 쓸쓸한 밤인가…

신돼지

살빼기를 포기하고 게임의 세계로 몰입했다는데… 몸보다 게임이 중요하다고 판단한 모양이다. 신체 관리 시뮬레이션은 안나오나?

F-22 인터셉터(MD)

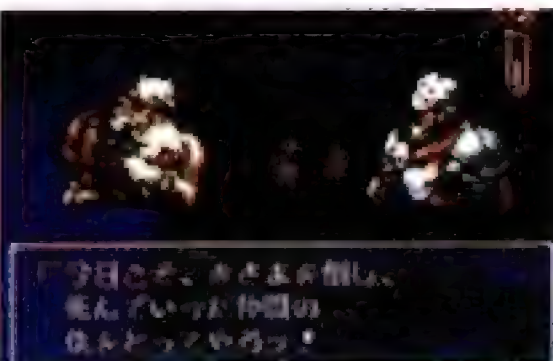
제작사	발매일	가격
EA빅터	93. 2. 12	8,900엔
용 량	기 종	기 타
8메가	MD	

이 돌 컴 9

메가드라이브에서 IBM 못지않은 플라이트 시뮬레이션을 구현한 게임. 어쩌면 스타폭스와 분위기가 비슷하다고 느낄수도 있겠지만 그것과는 전혀 틀리다. EA빅터의 실력을 다시한번 확인해 볼수있는 게임이라고 하겠다.

신 돼 지 9

전에 소개한 ATAC와 마찬가지로 최신예 전투기 F-22 라이트닝 2를 주제로한 본격적인 플라이트 시뮬레이션 게임이다. 시나리오는 전형적인 캠페인식으로 진행되며 가상 2차 한국전 시나리오도 들어있다.

배틀 전설의 오우거(SFC)

제작사	발매일	가격
퀘스트	93. 3. 12	9,600엔
용 량	기 종	기 타
12메가	SFC	백업기능

이 돌 컴 8

퀘스트에서 만든 게임치고는 잘된 것같다. 퀘스트가 시뮬레이션에 비교하면 이쪽은 환상적 분위기이므로 다른 재미를 느낄 수 있다.

신 돼 지 7

퀘스트는 전통적으로 시뮬레이션을 못만드는 회사로 알고 있었는데 이번 것을 보면 그런 생각이 사라지게 된다. 시뮬레이션을 좋아하는 독자라면 꼭 해보기 바란다.

국내

히트게임차트

※ 국내동시 발매게임에 한해 소비자가를 명기하고 있습니다. 지역에 따라 조금씩 변동이 있을 수도 있습니다. 이점 양지하시기 바랍니다.

매장인기순위

1 화이널환타지 V
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 스퀘어
- 92년 12월 6일
- 현지가 : 9,800엔

2 소닉 II
- 수퍼알라딘보이
- 액션
- 세가
- 92년 11월 21일(동시발매)
- 현지가 : 6,800엔
- 국내가 : 44,000원

3 록맨 V
- 패밀리
- 액션
- 캡콤
- 92년 12월4일
- 현지가 : 7,800엔

4 란마1/2
- 슈퍼컴보이
- 액션
- 메사이아
- 92년 12월 25일
- 현지가 : 9,600엔

5 나이트검담이야기III
- 패밀리
- 롤플레잉
- 반다이
- 92년 10월 23일
- 7,800엔

순위	게임	장르	용량	기종
6	베어너클 II	액션	16M	MD
7	중장기병 발켄	액션	12M	SFC
8	열혈 격투전설 II	액션	4M	FC
9	아랑전설 II	액션	100M	ARC
10	드래곤 퀘스트 V	롤플레잉	12M	SFC

아랑전설 II 부각!

이번달 부터는 텔레파시 퀴즈를 예언하는데 좀더 도움을 드리고자 변동이 심한 10위권까지도 표시하기로 했습니다. 순위의 변동은 심하지 않았지만 아케이드용 게임인 아랑전설 II가 눈에 띄게 올라왔다.

구매 희망 순위

1 드래곤볼Z(초무투전)
- 슈퍼컴보이
- 액션
- 반다이
- 93년 3월 20일
- 현지가 : 9,800엔

2 화이널환타지V
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 스퀘어
- 92년 12월 6일
- 현지가 : 9,800엔

3 베어너클 II
- 수퍼알라딘보이
- 액션
- 세가
- 93년 1월14일(동시발매)
- 현지가 : 7,800엔
- 국내가 : 65,000원

4 중장기병 발켄
- 슈퍼컴보이
- 액션
- 메사이아
- 92년 12월18일
- 현지가 : 8,800엔

5 록맨 V
- 패밀리
- 액션
- 캡콤
- 92년 12월4일
- 현지가 : 7,800엔

순위	게임	장르	용량	기종
6	영웅전설 II	롤플레잉	CD	SFC
7	성검전설 II	롤플레잉	16M	SFC
8	란마1/2	액션	12M	SFC
9	마더	롤플레잉	4M	FC
10	스타폭스	슈팅	8M	SFC

또한번 드래곤 볼의 돌풍이 예상된다. 작년도 반다이의 드래곤볼ZIII가 롱런 힛트를 기록한 뒤에 갑자기 인기차트에 혜성처럼 등장했다.

기종별 게임 차트

* 평가점수는 본지 '마리오 클럽' 팀 100명에 의해 평가된 점수로써 애독자 엽서를 10위 까지 집계한 후 본지 마리오 클럽팀의 순위를 결정, 1위부터~10위까지 각각에 점수를 주어 1~10점까지 합산한 결과 입니다. 평가자는 마리오 클럽회원 중에서도 특히 평가에 관심있는 분들을 대상으로 한 것입니다.

슈퍼컴보이 (수퍼패미컴)

순 위	제 목	장 르	용 량	평가점수
1	화이널환타지 V	롤플레잉	16M	944
2	란마1/2(폭열난투편)	액션	12M	873
3	드래곤퀘스트 V	롤플레잉	12M	824
4	발켄	액션	8M	642
5	스트리트 화이터 Ⅱ'	액션	16M	618
6	아랑전설	액션	12M	512
7	슈퍼 마리오 카트	레이스	8M	486
8	젤다의 전설	액션	8M	319
9	슈퍼마리오 월드 Ⅲ	시뮬레이션	8M	154
10	드래곤볼Z '사이안인 전설'	롤플레잉	8M	128

구종 드래곤볼Z가 다시 등장 !

작년도 초강세를 보였던 드래곤볼Z가 신작 드래곤볼Z 초무투전의 기대 도를 타서 다시 등장했다. 드래곤볼Z 캐릭터는 아마도 영원히 동심의 세계에서 지워지지 않는 가장 유명한 캐릭터로 남을 것이다. 6월호에 초무투전의 활약이 기대된다.

PC—엔진

순 위	제 목	장 르	용 량	평가점수
1	스내처	어드벤처	CD	926
2	천외마경2	롤플레잉	CD	837
3	코즈믹환타지3	롤플레잉	CD	760
4	란마1/2	액션	CD	702
5	로도스 섬전기	롤플레잉	CD	608
6	PC 원인2	액션	Hu	599
7	영웅전설2	롤플레잉	CD	501
8	부라이2	롤플레잉	CD	303
9	사크	롤플레잉	CD	154
10	아와라	디지탈코믹	CD	110

스내처와 천외마경2는 계속해서 강세…

스내처와 천외마경2는 몇달째 강세를 보이고 있어 명소프트임을 실감케한다. 하지만 너무 긴 독재가 아닌지… 3위에 올라온 코즈믹 환타지3의 활약을 기대해보자. 란마1/2도 4위에 오르긴했지만 어쩐지 늦은 감이 있다?

수퍼알라딘보이+CD알라딘보이

순 위	제 목	장 르	용 량	평가점수
1	소닉 2	액션	8M	883
2	베어너클 2	액션	16M	782
3	샤이닝포스	롤플레잉	12M	701
4	랜드스토커	롤플레잉	16M	625
5	돗지탄평	스포츠	4M	557
6	루나더실버스타	롤플레잉	CD	394
7	전인알레스터	슈팅	CD	318
8	삼국지 3	시뮬레이션	12M	297
9	애프터버너	슈팅+액션	CD	245
10	T. M. N. T	액션	8M	198

돗지탄평의 인기 상승 !

SBS인기 만화영화 피구왕 통키는 막을 내렸으나 수퍼알라딘보이의 돗지탄평은 꾸준한 상승세를 유지하고 있다. 또한 CD알라딘보이의 등장으로 CD게임에 밝은 전망이 기대된다

패밀리

순 위	제 목	장 르	용 량	평가점수
1	록맨 V	액션	4M	938
2	드래곤 볼Z Ⅲ	롤플레잉	4M	820
3	나이트 건담이야기 Ⅲ	롤플레잉	4M	750
4	열혈 격투전설	액션	4M	681
5	화이널 환타지 Ⅲ	롤플레잉	4M	649
6	돗지탄평	시뮬레이션	4M	491
7	캡틴 쯔바사 Ⅱ	시뮬레이션	2M	383
8	SD간담 가차폰 전사	롤플레잉	4M	347
9	최강의 7인	롤플레잉	4M	299
10	장군의 아들	액션	4M	142

큰 변동 없어 ! !

불법팩 단속, 또 슈퍼패미컴의 강세때문일까? 요즘 아무튼 패밀리의 인기가 뚝 떨어지고 있다. 그러나 드래곤 볼 Z이나 록맨의 인기는 부동이다. 지난달과 비교해 록맨이 선두를 탈환했다.

IBM PC

순 위	제 목	장 르	용 량	평가점수
1	킹 퀘스트 6	어드벤처	2HD 12장	924
2	F—15 스트라이크 이글3	시뮬레이션	2HD 6장	864
3	X—WING(윙)	슈팅	2HD 6장	768
4	셜록홈즈의 모험2	어드벤처	2HD 10장	668
5	삼국지 3	시뮬레이션	2HD 3장	635
6	어둠의 씨앗	어드벤처	2HD 6장	447
7	프린세스 메이커 한글판	시뮬레이션	2HD 7장	384
8	울티마 언더월드	롤플레잉	2HD 8장	367
9	폴리스 퀘스트 4	어드벤처	2HD 6장	230
10	반지의 지배자2	롤플레잉	2HD 3장	213

롤플레잉의 약세 ! 가정용

게임과는 확연히 차이가난다. 울티마 시리즈를 제외하면, 시뮬레이션과 어드벤처 게임의 인기를 못따라가는 것 같다. IBM PC에 롤플레잉의 바람이 일 날은 언제쯤… 이번달 주목할 만한 게임은 오리진사의 X—WING이다. 스타워즈에 등장하는 루크가 타는 비행기를 타고 벌이는 우주전이 볼만하다.

아케이드

순 위	제 목	장 르	용 량	평가점수
1	아랑전설 Ⅱ	액션	SNK	942
2	용호의권	액션	SNK	785
3	천지를 먹다 Ⅱ	액션	캡콤	754
4	통키	액션	세가	723
5	후크	액션	아이렘	562
6	스트리트 화이터 Ⅱ'	액션	캡콤	459
7	마크로스	슈팅	반프레스토	432
8	도균	슈팅	동아플랜	329
9	모탈컴뱃	액션	아이렘	269
10	월드히어로	액션	A. D. K	245

아랑전설 오락실 강타 !

아케이드 게임사상 최초의 100메가 시리즈를 만들어낸 SNK사 !
드디어 오락실에서 초강세를 보이기 시작했다. 그와는 대조적으로 스트리트 화이터는 '스파 터보' 소식이 있음에도 불구하고 약세를 면치못하고 있다.

애독자 엽서의 '텔레파시 순위 알아 맞추기' 정답란에 기재한 순위와 본지의 각 매장 인기순위, 구매희망 순위 등의 인기차트의 정답을 맞추시는 분중 1명을 선발, 슈퍼 패미컴 1대와 3명을 선발하여 신종 게임팩 1개씩을 드립니다.(마감 : 4월 15까지이며 보내는 사람의 전화번호를 명기하지 않으면 자동탈락)

텔레파시 퀴즈 순위 알아 맞추기

3월호 정답자 발표 : 팩 각1개

조기훈
최기룡
정현돈

협찬사
게임왕자(706—9097)
돌핀게임(719—9698)
삼일전자(715—3131)

국외

히트게임차트

일본판매순위

1 스타폭스
- 슈퍼패미컴
- 슈팅
- 닌텐도
- 1993년 2월 21일
- 9,800엔

2 베어너클 Ⅱ
- 메가드라이브
- 액션
- 세가
- 1993년 1월 14일
- 7,800엔

3 화이널 환타지 V
- 슈퍼패미컴
- 롤플레잉
- 스퀘어
- 1992년 12월 6일
- 9,800엔

4 뿌요뿌요
- 메가드라이브
- 퍼즐
- 세가
- 1992년 12월 18일
- 4,800엔

5 슈퍼마리오 카트
- 슈퍼패미컴
- 레이스
- 닌텐도
- 1992년 8월 27일
- 8,900엔

일본 인기 순위 큰 지진!!

세계적으로 지진이 많은 나라중에서 하나인 일본이 또 하나의 지진을 일으켰다. 도저히 화이널환타지Ⅴ의 인기를 압도하는 게임은 나오지 않을 것이라는 예상을 과감히 깨고 스타폭스가 정상을 차지했다. 역시 정상을 계속 지키는 것은 무척이나 힘든 일이다.

일본독자 구매희망 게임

1 드래곤퀘스트 Ⅰ-Ⅱ
- 슈퍼패미컴
- 롤플레잉
- 에닉스
- 발매일 미정
- 가격 미정

2 성검전설 Ⅱ
- 슈퍼패미컴
- 롤플레잉
- 스퀘어
- 4월 하순 예정
- 가격 미정

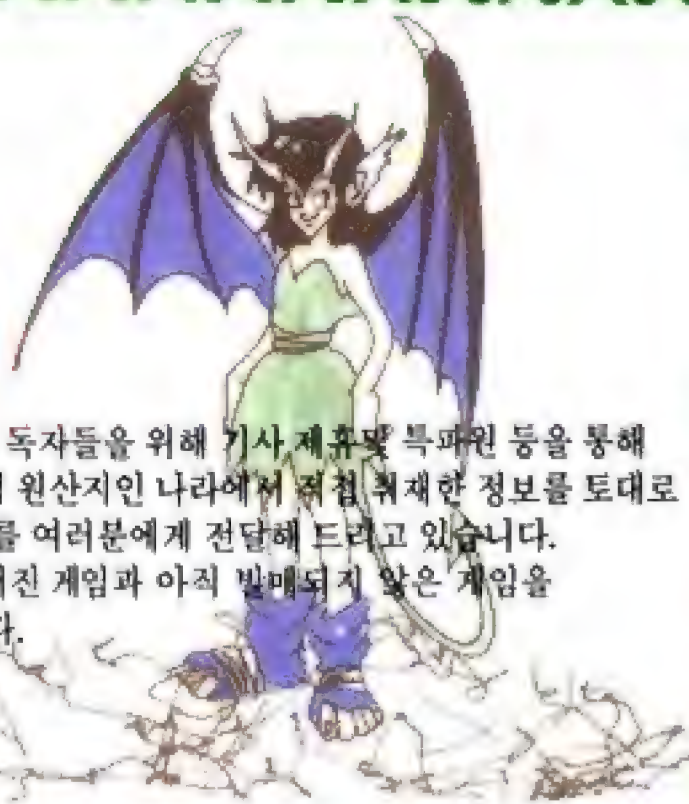
3 마더2 기구의 역습
- 슈퍼패미컴
- 롤플레잉
- 닌텐도
- 5월 하순 예정
- 가격미정

4 성마전설 3X3 아이즈
- 메가드라이브
- 롤플레잉
- 세가
- 발매일 미정
- 8,800엔

5 화이널화이트 CD
- 메가드라이브
- 액션
- 세가
- 3월 26일
- 8,800엔

드래곤퀘스트 Ⅰ.Ⅱ 빨리 해보고 싶어요!

발매가격, 발매일 등 드래곤퀘스트 Ⅰ. Ⅱ에 대해서 알려진 것은 거의 없다. 단, 「게임챔프」에서도 이미 소개한바 있듯이 대단한 게임이라는 추측뿐. 일단 드래곤이라는 글자가 들어가는 게임은 무조건 인기가 있는 것 같다. 그 뒤를 쫓는 성검전설Ⅱ도 대단한 기대작임에 틀림이 없다.

종합 기종 인기 순위

「게임챔프」에서는 챔프 독자들을 위해 기사 제휴및 특파원 등을 통해 일본, 미국 등의 세계 게임 원산지인 나라에서 직접 취재한 정보를 토대로 성심 껏 기종별 인기 순위를 여러분에게 전달해 드리고 있습니다.

이 순위는 이미 발매되어진 게임과 아직 발매되지 않은 게임을 총망라한 인기 순위입니다.

PC엔진

순위	제목	장르	제작사
1	봄버맨 '93	액션	허드슨
2	그라디우스 Ⅱ	슈팅	코나미
3	스내처	디지탈코믹	코나미
4	천외마경 Ⅱ	롤플레잉	허드슨
5	드래곤슬레이어 Ⅱ	롤플레잉	허드슨
6	이스 Ⅳ	롤플레잉	허드슨
7	몬스터 메이커	슈팅	NEC어베뉴
8	콧튼	슈팅	허드슨
9	미지 바다의 나디아	디지탈코믹	허드슨
10	도태랑전설 외전	어드벤처	허드슨

봄버맨은 PC 엔진계의 대부인가?

봄버맨의 독주는 계속 되고있다. 다른 명 게임들도 많이 나오는데… 봄버맨의 매력이 그렇게 강하단 말인가! 그라디우스2, 스내처 등 명메이커의 게임들을 누르고 당당히 정상을 지키는 봄버맨에게 박수를 보낸다.

패미컴

순위	제목	장르	제작사
1	저스트브리드	롤플레잉	에닉스
2	악마성 드라큐라	액션	코나미
3	별의 커비	액션	닌텐도
4	록맨 5	액션	캡콤
5	불타는 트윈비	액션	코나미
6	다크로드	액션	데이타이스트
7	요시의 쿠키	퍼즐	닌텐도
8	배트맨 리턴즈	액션	닌텐도
9	더비 스탈리온 전국판	시뮬레이션	아스키
10	열혈 격투전설	액션	테크노 저팬

패미컴의 전성시대는 이제 끝났는가!

다른 기종의 게임보다 그 수가 월등하게 적게 게임이 나오고 있는 패미컴. 그래서 그런지 새로운 순위의 변동이 눈에 띄지 않는다. 한 때는 게임이라고 하면 패미컴이 그 대명사였었는데 이제는 옛 명성에 지나지 않는다. 그러나 명작은 그 수명이 오래가는 듯하다.

아케이드 게임

순위	제목	장르	제작사
1	버철 레이싱	레이스	세가
2	리셀 엔파서즈	슈팅	코나미
3	스트리트화이터Ⅱ 대쉬터보	액션	캡콤
4	천지를 먹다 Ⅱ	액션	캡콤
5	아랑전설 Ⅱ	액션	SNK
6	퀴즈 학문의 권유	퀴즈	코나미
7	슈퍼 리얼 마작PⅡ	테이블게임	세가
8	코카콜라	레이스	나무코
9	스트리트화이터Ⅱ 대쉬	액션	캡콤
10	드래곤 건	슈팅	데코이스트

아케이드 게임은 손으로만 하는 것이 아니다!!

일본에 있는 오락실에서는 어느 곳에서나 온몸을 움직여 게임을 하는 게임이 인기가 있다. 버철레이싱의 경우도 손으로 하는 단순한 게임이 아닌 직접 운전을 하는 듯한 느낌을 주는 게임인 것이다. 이제 바야흐로 게임도 온몸시대로 전환이 된 듯하다.

슈퍼패미컴

순위	제목	장르	제작사
1	성검전설 2	롤플레잉	스퀘어
2	화이널환타지 V	롤플레잉	스퀘어
3	스타폭스	슈팅	닌텐도
4	마더 2	롤플레잉	닌텐도
5	반숙영웅	시뮬레이션	스퀘어
6	메탈맥스 2	롤플레잉	데이타이스트
7	오우거배틀	시뮬레이션	퀘스트
8	드래곤퀘스트 Ⅰ.Ⅱ	롤플레잉	에닉스
9	위저드리 V	롤플레잉	아스키
10	란마1/2 열혈격투전설	액션	메사이아

롤플레잉 게임의 전성시대!!

불과 12년 전만 해도 게임이라고 하면 슈팅이 주류를 이루었다. 그러나 이제는 롤플레잉 게임의 시대가 온 것이다. 무서운 상승세로 1위를 차지 한 성검전설 2도 롤플레잉 게임이고 장기간 1위를 집권하고 있었던 화이널 환타지 역시 롤플레잉 게임이다. 우와 전 롤플레잉 게임이 좋아요!!

미국판매순위

순위	제목	장르	제작사
1	스트리트화이터 Ⅱ	액션	미국 캡콤
2	슈퍼마리오 월드2	액션	미국 닌텐도
3	PGA 투어골프	스포츠	일렉트로닉 아트
4	슈퍼 마리오 카트	레이스	미국 닌텐도
5	프로 풋볼 '93	스포츠	일렉트로닉 아트
6	슈퍼스타 워즈	액션	JVC 뮤지컬
7	스파이더 맨	액션	럭
8	NBA 농구	스포츠	테크모
9	프로하키	스포츠	일렉트로닉 아트
10	별의 가비	액션	일렉트로닉 아트

미국은 아직도 스트리트 화이터 Ⅱ의 붐!!

세계 어느 곳이나 스트리트 화이터의 인기가 없는 곳은 없는 듯 하다. 한국에서도 그 인기가 식지 않고 있는 스트리트화이터. 미국 역시 그 인기가 아직도 식지 않고 있다. 미국 사람들에게 가장 인기가 있는 캐릭터가 아마 가일이라고 하지!!

메가드라이브

순위	제목	장르	제작사
1	소닉 2	액션	세가
	뿌요뿌요	퍼즐게임	세가
3	랜드스토커	롤플레잉	세가
4	베어너클 2	액션	세가
5	3X3 아이즈	롤플레잉	세가
6	유미미쿠스	기타	게임아트
7	화이널화이트 CD	액션	세가
8	CD소닉더 헤지혹	액션	세가
9	실피드	슈팅	세가
10	스위치	어드벤처	세가

변동없는 세가의 위력!!

지난달에도 1위에서 10위까지 거의 모든 순위를 독식한 세가사는 이번달에도 소닉 2를 선두로 하여 상위 권의 순위를 거의 독차지 했다. 메가드라이브의 게임은 이 세상에서 세가사밖에 안만드는 생각을 들게 할 정도이다. 이렇게 인기를 계속 유지하기 위해서는 끊임없는 투자와 노력없이는 불가능하다는 것을 독자 여러분들도 물론 잘 알고 있겠죠?

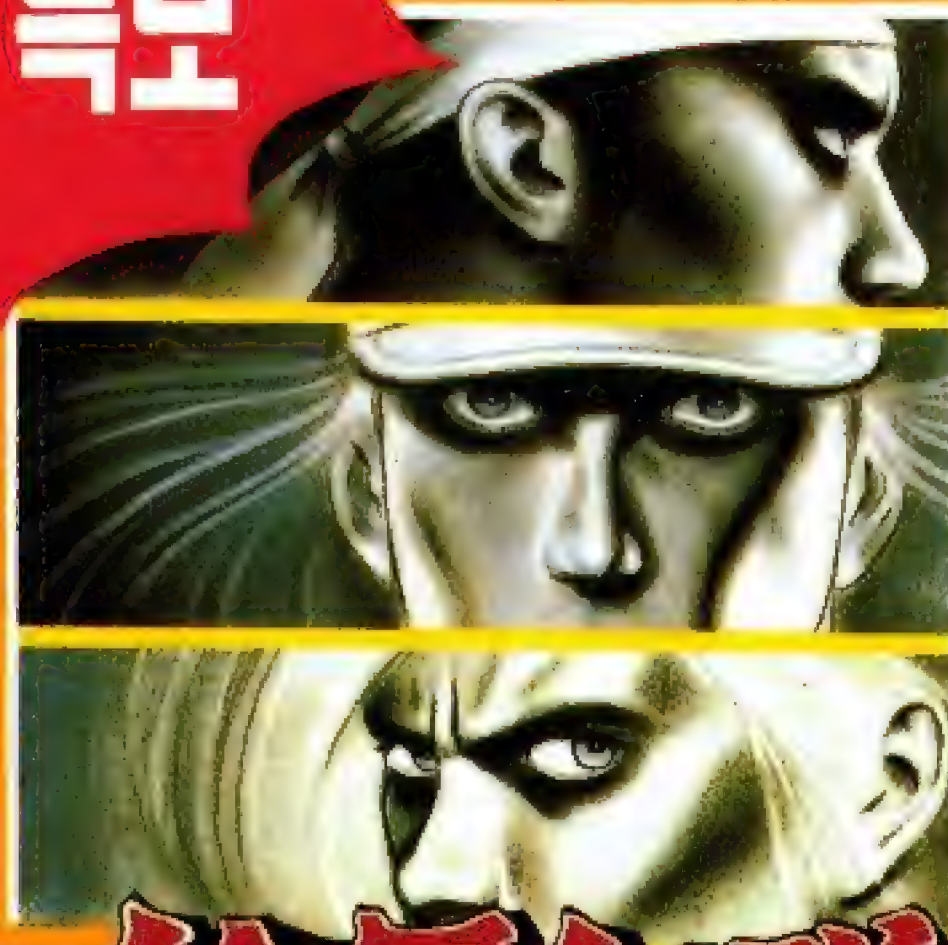
국내게임매니아 구매희망순위

순위	제목	장르	제작사	기종
1	드래곤볼Z '초무투전'	액션	반다이	SFC
2	아랑전설 Ⅱ	액션	SNK	네오지오
3	화이널 환타지 V	롤플레잉	스퀘어	SFC
4	슈퍼마리오 카트	레이싱	닌텐도	SFC
5	스타폭스	슈팅	닌텐도	SFC
6	화이널 화이트 CD	액션	세가	MEGA-CD
7	오우거 배틀	시뮬레이션	퀘스트	SFC
8	드래곤퀘스트 Ⅰ, Ⅱ	롤플레잉	에닉스	SFC
9	캡틴날개 Ⅳ	시뮬레이션	자레코	MEGA-CD
10	메탈맥스 Ⅱ	롤플레잉	데이타이스트	SFC

드래곤볼Z '초무투전' 인기 집중!

넓은 평원에서 벌어지는 한판! 후리자와 손오공의 스릴만점의 격투는 누구나 액션으로 한번쯤 즐겨보고 싶었던 게임이다. 팬들의 기대도는 최고조에 달했으며 인기폭발 직전이다.

※ 신종은 동시발매 게임에 한해 매니아들을 대상으로 집계했다.

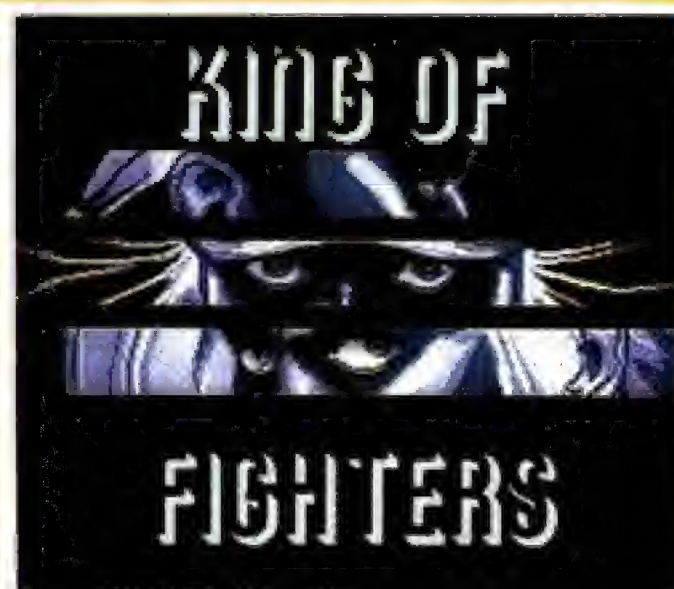
특보

아랑전설

수퍼알라딘보이	국내 발매일	93/4/23	장르	액션	화면외국어 수준	영어 중
	제작사	세가	용량	12M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	8,800엔	기타	2인 동시 플레이	게임 난이도	AⒷC DEF

게임 매니아들의 가슴에 불을 당기는 격투액션 「아랑전설」이 수퍼 알라딘보이로 국내 동시발매 결정. 이제 수퍼 알라딘보이 특유의 요소를 가미시켜 더욱 박진감 넘치는 격투액션을 즐길 수가 있게 되었다

餓狼伝説

KING OF FIGHTERS MATCH PLAY! TERRY BOGARD

KING OF FIGHTERS

이번 수퍼알라딘보이용 「아랑 전설」은 슈퍼컴보이용에서는 볼 수없는 깊이감 표현의 재현과 새롭게 추가된 데모 등 달라진 모습으로 나타났다.

네오지오용과 흡사하게 이식

아케이드용으로 등장하고나서 게임매니아들의 인기를 독차지하고 있는 「아랑전설」은 타기종으로도 이식이 활발히 진행되었다. 수퍼 알라딘보이용 아랑전설을 살펴보면 타기종과 다른 방식으로 제작된 타이틀을 발견할 수가 있는데 긴급입수한 정보를 통해 비교분석을 해보겠다. 전혀 다른 형태로 바뀌어진 수퍼 알라딘보이용은 그 기초적 부분부터 상당히 네오지오용과 흡사하다. 또한 적 캐릭터의 수가 2인이나 줄어드는 등 오리지널용과는 조금 다른 부분이 있으나 「입체감 있는 스테이지」는 그대로 이식이 진행되었다.

네오지오용

■SNK ■91/12/20일 발매 ■23,800엔 ■55M

닌텐도의 「스트리트 화이터-2」가 폭발적인 인기를 누리고 있던 중 네오지오용으로 등장한 액션게임이 이 「아랑전설」이다. 깊이감이 충실히 처리된 게임성과 간단한 조작감 각은 당시 게임분야에서는 이색적이라 할 수있었다.

슈퍼컴보이용

■다카라어뮤즈먼트 ■11/27일 발매 ■9,800엔 ■12M

타기종보다 한발 앞서 이식된 슈퍼컴보이용에서 두드러진 점은 2인 동시 플레이와 깊이감 표현이 모두 무시되었다는 것이다. 그 대신 2인 대전에서 적 캐릭터를 사용할 수 있게 되었고 대전을 중심으로 게임을 제작했다는 특징이 있다.

수퍼 알라딘보이용

■세가 ■93/4/23일 발매 ■8,800엔 ■12M

앞으로 발매될 수퍼 알라딘보이용에서는 깊이감이 재현되고 1인플레이 게임시에 아군 캐릭터(COM)가 도중참가하는 등 제법 의욕적인 작품이다. 아쉽게도 적이 2인이나 삭제되었지만 조작성은 타기종에 비할 수없게 네오지오용에 가깝다.

1인 플레이시에 아군 캐릭터가 플레이어에게 싸움을 걸어오는 것도 수퍼알라딘보이만의 특징 가장 네오지오용과 흡사하다는 평을 받는다

「俺と戦わずに世界一を名乗るなんて許さないぜ！」

나와 싸우지 않고 세계 제1인자를 지칭하다니 용서할수 없다 !

스테이지 연출도 !

싸움은 2개의 화면에서

「아랑전설」에서 보통 화면상에 표시되는 배틀필드는 일부분이다. 그러나 실제로 준비된 스테이지는 2화면분의 넓이를 가지고 있는 것이다. 격투가 한창 중일 때는 이 2화면분의 넓이 속을 자유롭게 이동할 수있는 것이다. 또한 배경에서는 구경꾼이 응원하기도하고 여러 상점이 늘어서 있기도 하다.

보통화면으로 나올때는 이 범위로만 표시된다

하지만 이 정도로 동작표현이 가능한 것이다

라운드마다 시간이 경과한다

격투방식은 3판2승으로 결정짓지만 이 게임에서는 1회의 승부가 결정날 때마다 낮→저녁→밤으로 시간이 경과된다. 또한 시간대신에 날씨가 변해 비가 오는 스테이지도 있다.

라운드 2 저녁

저녁이 되어도 변함없이 싸우고 있다. 배경의 저녁놀이 아름답게 빛난다

라운드 1 낮

대낮부터 계속 싸우고 있다. 그리고 이 장면이…

라운드 3 밤

마침내 밤이 되었다. 하지만 이제는 승부를 내야할 시각이 되었다

캐릭터의 충실한 재현 !

선택할 수있는 플레이어 캐릭터는 3인이고 대전할 수있는 캐릭터는 전부 8인까지 가능하다. 1인 플레이시는 테리, 앤디, 죠의 3인중에서 선택하여 6인의 적과 싸워나가는 것이다. 각 캐릭터에는 필살기가 준비되어 있고 이 필살기는 승패의 중요한 요소가 되기도 한다. 필살기는 다른 격투게임보다 늦게 입력되는 감이 있다. 이것은 네오지오용과 흡사하지만 「스트리트 화이터-2」에 익숙해져 있는 사람은 다소 혼돈을 일으킬 지도 모른다. 전방과 후방으로 이동중에도 공격이 가능한 것도 네오지오용과 같다.

KING OF FIGHTERS PLAYER SELECT

세사람중에서 캐릭터를 설정한다. 각각 습득한 무술이 달라 저마다 매력점을 가지고 있다

KING OF FIGHTERS THE 1 ST ROUND

2인 플레이시는 아군 캐릭터도 포함해 8 인 캐릭터중에서 선택해 싸울 수가 있다

숙명의 격투게임에 들어가기전에

각 캐릭터마다 독특한 기술은 다르지만 기술은 펀치, 킥, 던지기등의 일반적 공격과 필살기로 크게 나누어진다.

그러나 필살기를 사용하면 상대에게 반드시 대미지를 입히는 것만은 아니다. 경우에 따라서는 평범한 킥으로 필살기를 막을 수도 있다.

펀치와 킥과 던지기는 버튼 1발

펀치 킥 던지기 등의 일반공격은 패드의 3개 버튼으로 사용하며 자기가 버튼 조종을 할 수도 있다. 또한 펀치와 킥은 캐릭터마다 여러 종류가 있다. 적과의 거리에 맞추어 컴퓨터가 판단하여 가장 적당한 기술을 사용하게 된다

펀치

기본중의 기본인 펀치. 사용할 수있는 캐릭터와 사용할 수없는 캐릭터가 있다

던지기

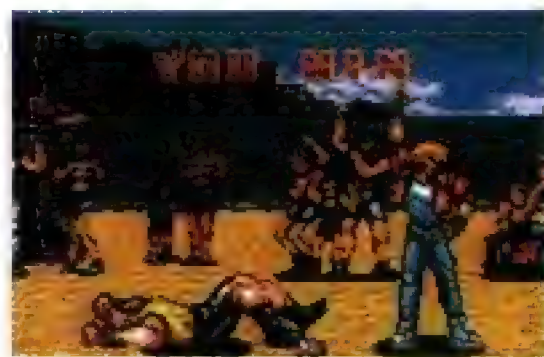
던지기 기술이 적중하면 위력은 엄청나다

킥

정통의 발차기 일종인 돌려차기. 이외에 엎드려 차기와 뛰어 차기도 있다

킹 업 화이터즈에 모여드는 사나이들

「킹 업 화이터즈」. 그것은 법칙이 필요없는 이종 격투기 대회이다. 「아랑전설」의 무대 사우스 타운에서 해마다 1회 개최 되는 대회이다.

전세계에서 각각 저마다의 나가야할 길을 최종 결정한 격투가들이 집결하고 세계최강이라는 칭호를 얻기위해 격렬한 싸움을 펼치게된다. 대회를 뒤에서 조종하는 것은 적 캐릭터의 한사람인 기스 하워드이다.

(YOU WIN)세계최강을 목표로하는 사나이들은 이 단어를 좋아한다

테리보가드 특기/마샬 아트와 격투살법

사우스 타운의 지배를 계획하는 기스 하워드가 10년전에 살해한 제프 하워드의 아들. 아버지의 원수인 기스를 무찌르기위해 「킹 업 화이터즈」에 출전하게 된다. 특기인 마샬 아트는 아버지에게 물려받은 전수비법. 또 스트리트 화이트에서 몸에 익힌 격투살법도 강력하다.

필살기 ★크랙 슈트 ★번 너클 ★파워 웨이브 ★라이징 태클

앤디보가드 특기/골법

이름으로도 알수있듯이 그의 성도 보가드, 즉 테리 보가드의 동생이다. 물론 기스에게 복수의 칼을 갈고 있지만 최종 목적은 아직까지 한번도 이긴 적이 없는 형을 무찌르는 것에 있다. 체력이 작다는 핸디캡을 극복하기 위해 일본으로 가서 골법을 익혔다.

필살기 ★공파탄 ★참영권 ★승룡탄 ★비상권

히가시 죠 특기/무에타이(격투기)

히가시 죠는 일본에서 무에타이를 공부하여 본고장 타이에서도 사상 최연소의 챔피온에 이르게 되었다. 그러나 그는 무에타이의 챔피온이라는 것 만으로는 만족 할 수없게 되었다. 더욱 강한 적을 찾아 세계 최강을 정하는 이 대회에 온 것이다.

필살기 ★스랫슈 킥 ★타이거 킥 ★폭렬권 ★하리케인 어퍼

라이벌이 되는 6인의 격투가

리챠드 마이아

그는 강력한 발기술을 자랑하는 「카보에라」라는 격투기의수완가. 이「카보에라」를 전세계에 보급시키기위해 대회에 출전한다.

필살기 ☆스파이더킥 ☆디브업스로 ☆배틀 리오토로링어택 ☆핸즈 스탠드킥

다크 킹

마샬아트를 사용하는 펑크족. 테리와의 스트리트화이트에 패배하여 수행을 쌓은 뒤에 설욕을 위해 대회에 출전한다.

필살기 ☆캐논볼어택 ☆스크류어택 ☆백 스톰 ☆헤드스핀어택

탕푸루

태극권의 비법을 익힌 노무도가(老武道家)이다. 보가드형제의 아버지 제프에게 태극권을 전수한 사람이기도 하다. 제자의 죽음을 알고 복수를 맹세한다.

필살기 ☆기공권 ☆선풍권 ☆선풍각 ☆대차륜각

마이켈 맥스

이전에는 헤비급 챔피언에 도전해도 손색이 없을 정도였던 복서이지만 스트리트화이트로 전향했다. 흉기이기도 한 주먹을 무기로 한다.

필살기 ☆가스드스레이트펀치 ☆토네이트어퍼 ☆풋 워크 ☆봄버 스로우

라이덴

기스의 직속부하인 악역 레슬러. 이전은 정통파 레스링을 하고 있었지만 파트너가 사기시합을 한것을 알고 악의 길로 몸을 던졌다.

필살기 ☆독무 ☆행킹볼 ☆로케트어택

기스 하워드

무적의 고무술(古武術)을 사용하는 사나이로서 보가드형제의 아버지를 살해한 사나이이기도하다. 세계최강을 자처하려면 반드시 뛰어넘지 않으면 안되는 벽인 것이다.

필살기 ☆급소찌르고 던지기 ☆슬라이딩킥 ☆뒷걸음 풋워크 ☆열풍권

롤플레잉 게임 팬들을 위한 꿈의 필독서

「RPG 환상 사전」

"이 책 한권이면 RPG이해도는 100%"

4월 20일 발매!

RPG 幻想事典

값 : 7,000원

최근 「드래곤퀘스트」와 「화이널 환타지」로 게임 세계를 대표하고 있는 롤플레잉게임.
그러나 RPG 본래의 재미를 만끽하며 게임을 즐기고 있는 유저들은 얼마나될까?
이 「RPG 환상 사전」은 RPG의 배경이 되고 있는 세계 각지의 신화, 전설로 거슬러 올라가며
주인공, 아이템, 무기, 방패 등의 유래를 소개한 이야기식 사전으로서 지금까지 알쏭달쏭했던
RPG (롤플레잉 게임) 세계의 궁금증을 속시원히 풀어줄 꿈의 사전입니다.
이 책을 읽는 순간부터 당신의 RPG 세계는 지금까지 맛보지 못했던 환상의 세계로 빠져들 것입니다.
게임에 관한한 가장 빠른 정보로 신뢰받는 게임챔프가 발행하는 RPG게임팬의 필독서
「RPG환상사전」! 기대해 주십시요!!

4월 20일 발매 결정!

＊이 책은 일본에서 발매된 이래 현재까지 22판을 거듭 출판한 베스트 셀러중 베스트셀러로서 발행사인 소프트 뱅크사의 협조를 얻어 국내 게임 유저들을 위해 챔프 편집부에서 특별 편집한 한글 완역본 입니다.

이스 Ⅳ

~태양의 얼굴편~

슈퍼패미컴	현 지 발매일	미정	장르	액션 롤플레잉	화면외국어 수 준	일본어 중
	제작사	동키 하우스	용량	12M	대 상 연 령	중학생 이 상
	현 지 발매가	미정	기타	카드리지 백업	게 임 난이도	ABC ⒹEF

'셀세타의 나무 숲'에 발을 들여놓은 아돌의 모험

여러분도 이미 잘알고 있는 이스 시리즈가 또 나왔다. 그것은 화제의 신작 이스 '태양의 얼굴편'이다.이야기의 처음에는

옛날의 치열한 전투를 생각하면서 아도르는 혼자 바람이 모질게 부는 모래 사장에서 홀로 생각에 잠겨 있었다. 바로 그때 그의 손에 들어온 것은 표류되어 온 작은 병. 그 병안에는 이국의 글씨로 '용사님 구해주세요!!'라고 쓰여져 있었다.

아돌은 이것을 보고 곧장 셀세타로 향했다. 가는 도중 허름한 여관을 발견하고 그곳에 들어가 보았다. 그곳에는 할머니가 있었고 그 할머니는 셀세타의 이런저런 내용을 잘 알려 주었다.

"아니! 손님이라니… 자, 안으로 들어오세요. 잘생긴 젊은이가 이런 곳에는 웬일로 왔수? 뭐? 에스테리아라고? 에스테리아는 오랫동안 황폐되어져 있고 바다로 둘러싸여 진 곳이야. 그런 곳에 무슨 일로 가는 거지?"라고 여관집 주인인 할머니가 물어봤다. 그리고 여관 할머니는 아돌의 이야기를 자세히 듣고 아도르에게 셀세타의 이야기와 에스테리아의 이야기를 해주었다. 그 내용은 이러했다.

"셀세타는 산이 보이고 그 산아래에 넓은 토지가 연결되어 있다. 그리고 셀세타는 거대한 나무가 둘러싸여져 있고 나무 한그루의 크기도 300미터 이상으로 위를 처다보면 눈이 아찔할 정도이다. 이런 모양의 나무가 한 그루 두 그루가 아닌 눈 앞에 끝없이 연결되어 있다. 이런 모습을 보고 사람들이 이 섬을 '셀세타의 수해(나무바다)'라고 부른다.

실은 아주 오랜 옛날 셀세타는 훌륭한 왕국이었다. 옛날부터 이곳은 다른 힘있는 제국과도 전쟁을 할 정도로 힘있는 나라였다고 한다. 이 나라의 끝에 있는 '국경 거리'도 옛날에는 전쟁을 준비해서 만들어진 거리라는 소리도 있다. 소문에 의하면 셀세타의 왕은 이상한 힘을 가졌던 인물이라고 한다. 또 황금으로 만들어진 성에는 날개를

이것은 도구가게이다. 역시 롤플레잉게임은 어떤 도구를 사느냐에 달려있다.

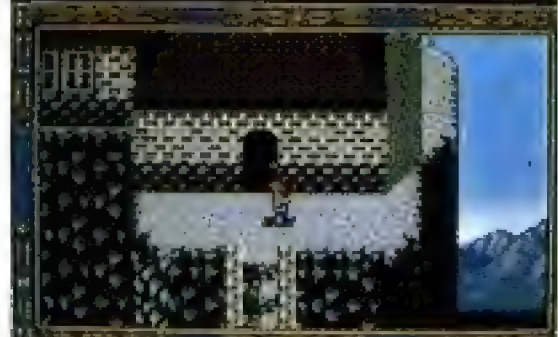
이것이 개발중인 화면사진. 전작 Ⅲ와 다른 쿼터뷰 화면방식으로 되어 있다.

이 화면은 동굴인가? 아니면 물이 흐르는 것으로 봐서 하수도일지도?

가지고 있는 사람들이 살고있었고 이들은 신과 같이 숭배되어졌다고 한다.

그러데 어느날 갑자기 그들이 신비로운 힘을 잃고나서 그 성과 주위에는 이상하리 만큼 나무들이 무성하게 우거지게 되었다고 한다. 지금도 소수의 사람들이 살고 있다는 이야기는 있으나 옛날처럼 번성하고 비옥한 곳에서 살고 있지는 않을 것이다. 또 이상한 힘을 가진 마귀들도 있을 것이라는 소문은 있지만 솔직하게 말해서 알 수는 없다. 아무튼 마귀는 없다고 하더라도 젊은이 혼자서 그곳을 여행한다는 것은 무척이나 위험한 일이다.

그리고 벌써 날이 저물어 가고 있으니 오늘밤은 누추하지만 머무르는 것이 좋다. 젊은이가 걸음이 아무리 빠르다고 해도 그곳까지 가려고 하면 반나절은 걸릴 것이다. 이 곳은 보시다시피 나 혼자 살고 있고 빈 방도 있으니 자유롭게 사용해라."라는 내용이었다.

또"이곳은 남쪽에 있는 항구 바렌시아와 통하는 지름길이 있기 때문에 많은 사람들이 왕래를 하고 있다. 사정도 모르는 늙은 할머니가 말한다고 무시하지 말아요! 3일 전에도 이곳에 좀 나이가 먹은 의사 한분과 젊은

이 마을에서 아돌은 누군가를 기다리고 있는 듯하다

나무로 만들어진 마을.

이 정도의 나이로 매력적인 눈과 불타오르는 듯한 머리카락을 가진 남자가 셀세타로부터 온 구원의 편지를 가지고 있었다."라고 말을 해 주었다. 그러나 아돌은 그곳을 떠났다. 그 할머니의 이야기를 듣고 무엇인가를 느끼고 떠난 것이다.

이스 Ⅳ의 시스템은 전작 Ⅲ와는 다르고 Ⅰ, Ⅱ의 쿼터뷰 방식(위에서 비스듬이 내려보는 방식을 말함)의 화면으로 구성되어져 있다. 스토리의 구성도 Ⅰ, Ⅱ의 속편으로 구성되어져 있어 슈퍼패미컴용으로 Ⅲ를 해본 사람은 대단히 신선한 느낌을 받을 것이다. 또 발매일 등 정확한 정보는 아직 들어오지 않았기 때문에 정확히 알 수 없지만 Ⅲ와는 다른 오리지널 스토리로 되어 있다.

대단한 인기를 누리고 있는 리리아도 대활약!!

이스에서는 주인공인 아돌도 대단한 인기를 누리고 있지만 그 주위의 인물들도 돋보이는 게임이다. 이번의 이스Ⅳ에도 프리타, 루타 등 우리들에게 이미 친숙한 얼굴들이 등장한다. 대단한 미모를 가지고 있어 인기가 대단히 높은 리리아를 비롯해서 카나, 리자 등의 인물들이 등장해서 아돌 못지 않은 활약을 보여준다.

더우기 이스Ⅳ에서는 적측의 캐릭터에게도 초점이 맞추어져 있다. 비극의 보스 캐릭터(아름다운 모습을 하고 있다)는 엘딜과 그를 끝없이 사모하고 있는 소녀 리자와의 가슴 아픈 사랑이야기와 구르다, 가디스, 바미 등 악역 3인들의 스토리도 있어 재미를 더해 준다.

아돌의 멋있는 모습!

이스 Ⅳ에 등장하는 캐릭터들. 모두가 친숙한 얼굴들이다. 우측에 보이는 인물들이 악역 3인이다

적 캐릭터들

바미
셀세타의 나무숲를 근거로 하고 있는 암흑을 지키고 있는 1인. 리더인 그루다의 측근으로 마법을 무기로 해서 공격을 해온다.

그루다
수수께끼의 집단, 암흑가의 젊은 보스. 대단히 명석한 두뇌를 가지고 있으며 그 머리를 이용해 세계를 자기손에 넣으려고 하는 인물.

엘딜
셀세타에 전해내려오는 '고대 초문명' 힘의 열쇠를 쥔 인물. 나중에는 암흑의 인물과 손을 잡는다.

가디스
구르다의 오른팔이라고도 할 수 있는 인물. 그의 모습을 보더라도 쉽게 알 수 있듯이 엄청난 괴력을 가진 인물이다. 거대한 도끼를 휘두르면서 공격해 온다.

아돌의 친구들

아돌 크리스틴
호기심과 정의를 원동력으로 세계를 여행하는 젊은 모험가. 이번에는 대륙의 남부인 셀세타 지방으로 여행을 떠난다.

리리아
이 시리즈의 여자영웅. 맑고 아름다운 눈을 가지고 있고 침착한 여자이지만 한번 어떤 결정을 하고 나면 대단한 행동력을 보여주는 것은 전작에서도 증명되었다.

도기
아돌의 친구로 이번의 모험에서는 동행하지 않았지만 아돌을 쫓아 섬으로 간 리리아를 데려오기 위해 결과적으로 셀세타까지 간다.

레무노스
레인저의 일원으로 달다에서 포로가 되어 악마로 변신을 하지만 아돌에게 쓰러져 원래의 상태로 돌아온다.

카나
나무숲의 레인저(암살집단)의 젊은 리더인 그녀는 격투기의 명수.

리자
비밀리 살아가고 있는 유익인(날개를 가진 사람)을 대대로 보호하고 있는 한 족속 장로의 손녀.

국산게임 특집 1

– 국내 액션 게임의 가능성 공개 –

우주 거북선

ⓒ삼성전자 1992

수퍼 알라딘 보이	국 내 발매일	93/4/중순	장 르	슈 팅	화면외국 어수준	한글 중
	제작사	삼성전자	용 량	4M	대 상 연 령	국교생 이 상
	국 내 발매가	44,000원	기 타	국산개발 게임	게 임 난이도	AB© DEF

그동안 발매일을 앞두고 유저들을 궁금하게 했던 우주 거북선이 드디어 발매된다. 국내 최초로 발매되는 16비트용 소프트라는 점에서 의의가 크겠지만 편집부에서 보는 시각은 남다르다고 하겠다. 반신반의로 테스트 플레이를 지켜본 많은 편집진들의 의견은 그런대로 만족스런 표정. 무에서 유를 창조했다고 볼수있는 이번 작품은 삼성 제작진의 무한한 가능성을 보여 주었다고 볼수 있겠다. 아울러 다른 어떤 이유보다도 「게임」이라는 그 '재미' 자체로 보아서도 전혀 뒤떨어지지 않는 작품으로 평가된다. 약간의 아쉬웠던 점이라면 그래픽처리와 함께 지나치게 거대화된 거북선, 이 부분만 좀 더 강화된다면 국내 게임 또한 세계의 어린이가 즐길날이 멀지 않으리라 본다. 자, 이쯤되면 국내의 유저들도 그냥 지나칠 수 만은 없는 일. 이 게임의 재미를 십분 즐기고 제작진들에게 용기의 편지를 띄웁시다. 이순신 장군 화이팅——!!

선조들이 빛낸 과거의 업적, 거북선의 신화를 되살리자!!

××××년, 과학 문명이 극도로 발달한 미래의 지구는 파워 컴퓨터에 의해 지켜지고 있었다. 그러나 어느날 갑자기 치명적인 전쟁 바이러스가 내부에 침투했다. 제어장치를 잃어버린 파워 컴퓨터는 인간을 공격하고 지구를 공포의 도가니로 빠뜨리는데…

먼 옛날 우리 선조들이 이룩한 거북선의 신화를 되살리기 위해 지구 방위에 앞장선 우리 거북선!

이 게임은 종스크롤형 슈팅으로서 다양한 무기, 계속되는 파워업과 총 8개의 스테이지로 구성되어져 있으며 14개의 대형 보스들이 대거 등장하게 되는데 게임 진행은 스테이지 클리어형.

체크!

①롤플레잉 감각의 시나리오 도입

최근의 게임동향에 걸맞게 이 게임에도 시나리오가 도입되어 있다. 게임 시작 부분과 종료 부분에서 전개되는 데모 연출은 단순한 슈팅게임의 한계를 벗어나 내용성을 새삼 강조했는데 게임 기획 단계에서 많은 노력이 있었음을 느낄수 있었다.

컴퓨터 그래픽과 함께 게임의 스토리가 전개

②모든 메시지가 한글이다

개발자의 한마디

*** 개발팀**

이용욱(게임 프로그래머)
김환기(기획/프로그래머)
선종효(컴퓨터 프로그래머)
이주연(컴퓨터 그래픽 디자이너)

*** 이용욱**
(게임 프로그래머, 우주거북선 개발자의 중추적 역활)

나이 : 29세
출신 : 부산(일명 부산 갈매기)
경력 : 10년
아이디어소재 : 아침에 눈을 부시시 떴을 때와 북적대는 전철안에서 끈질긴 탐구가 시작됨
좋아하는 게임 : 본인이 만드는 게임은 다좋아함

언급할 필요없이 이 게임의 가장 큰 특징은 전 메시지의 한글화이다. 앞으로 삼성에서는 이 게임을 시발점으로 해서 롤플레이성이 강한 오리지널 게임 개발과 더불어 해외의 우수 롤플레잉 게임을 컨버전 할 예정이라고 한다.

삼성이 고난이도 처리때문에 많은 땀과 시간을 필요로 했다. 이제 우리의 게임도 세계시장으로의 진출 가능성을 보였다

옵션화면. 모든 메시지가 한글로 표기된다. 앞으로의 국내 게임에 큰 영향을 끼치리라 기대해 본다

③고 난이도의 슈팅 게임 재현

이 게임에서 우습게 볼수 없는 것이 전체적인 난이도. 국내 첫 작품이라는 편견으로 간단히 덤벼들었다가는 도중 하차하기 쉽상이다. 본 게임에서의 빠른 스크롤과 적의 스피드 있는 공격은 이 게임의 단점이자 장점이다.

④거대 캐릭터의 등장

게임에 등장하는 캐릭터들이 대부분 작지않기 때문에 플레이어로 하여금 더욱 재미를 느끼게 한다. 16비트 게임기의 특징인 거대한 스프라이트 처리를 잘 활용하였다. 특히 보스 캐릭터들은 실로 거대하다. 많은 적의 출현에 의해 속도가 느려지거나 하는 부작용도 없다.

우리에게 쉽게 친숙해질 수 있는 캐릭터이다

고대부터 미래 세계에 펼쳐지는 총 8스테이지

파워 컴퓨터가 지구를 공격하기 시작한지 1년. 지구생존을 위협하는 이들의 공격을 저지하기 위해 비밀리 건조된「우주 거북선」. 아름다운 지구를 찾아야하는

챔프 : 자체개발인 우주 거북선을 제작하시느라 수고 많으셨습니다. 힘든 작업과 말못한 사연이 가득하리라 봅니다. 우주 거북선이 탄생되기까지 간단히 사연을 소개해주시죠.

이 : 사실 이 게임은 91년 5월에 기획에 들어가서 작년 4월에 개발완료되었던 작품입니다만 여러가지 사정으로 인해서 1년이 지난 시점에서 여러분앞에 내놓게 되었습니다. 개발인원은 저를 포함해서 서브 프로그래머 1명, 기획자 1명, 그래픽 디자이너 1명 등 총 4명이 참가했습니다.

챔프 : 우주 거북선을 제작한 특별한 동기라 한다면.

이 : 외국 게임이 범람하는 국내 게임기시장에 국산게임으로 올바른 게임 문화를 정착시켜야겠다는 일념으로 만들게 되었습니다.

첫 작품인 관계로 국내 유저들에게 인기있는 슈팅 게임을 만들게 되었으며 주인공 캐릭터로서는 누구나 다 알고 있으며 자랑스럽게 생각하는 거북선을 선택하게 되었습니다.

챔프 : 첫 작품치고는 상당한 수준의 작품인 것같은데 개발상 어려웠던 점이 있었다면.

이 : 국내 첫 16비트 홈 게임의 개발이다보니 모든 것이 처음부터 시작되었습니다. 그러다보니 게임에 들어가는 모든 프로그램을 하나하나 처음부터 만들게 되어 많은 시간을 소요했으며, 그래픽에 있어서도 전용 툴(그림을 만드는 도구)이 없어 많은 애를 먹었습니다. 아뭏튼 모든 면에서 힘겨운 작업이었습니다.

챔프 : 일각에서는 게임 자체의 재미를 무시하고 어쨌던 국내 첫 작품이니깐 키워주어야 하지 않느냐고 하지만, 사실 저희 편집부에서는 생각밖의 재미에 놀라와 했습니다만.

이 : 감사합니다. 그렇게 말씀해 주시니. 사실 이 작품은 삼성 게임기 사업팀의 자체 개발 첫작품으로 100% 만족은 하고 있지 않습니다만 나름대로 심혈을 기울인 작품입니다. 난이도에서는 매니아들도 어느정도 만족하실줄 압니다.

챔프 : 끝으로 유저들에게 한마디 해 주시죠.

이 : 단순히 국내 게임이기 때문에 잘 봐 달라고 말씀드리고 싶지만은 않습니다.

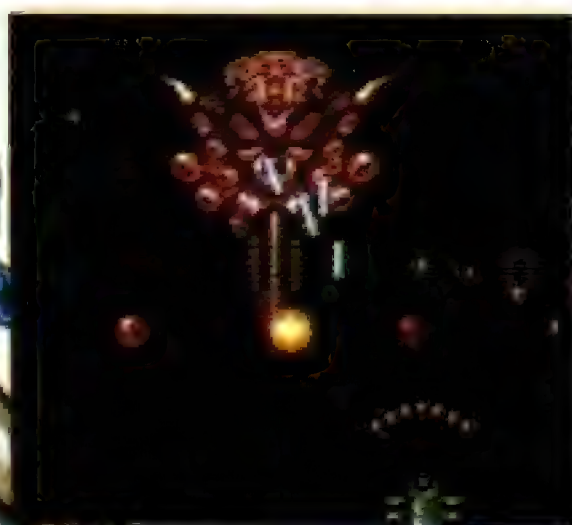
거북선이라는 캐릭터를 살려 나름대로 게임성을 높이는데 심혈을 기울였으므로 유저들에게 재미 그 자체로 인정받고 싶습니다. 기대해 주십시요.

임무를 띤 지구 방위군 소속의 꼬마 전사 티티와 코티는 지구를 지켜야한다는 비장의 각오로 파워 컴퓨터의 심장부를 향해서 출동한다. 과연 이들은 파워 컴퓨터를 파괴하고 지구의 평화를 되찾을 수 있을런지. 본지에서는 전 8스테이지 중 3스테이지를 독자들에게 긴급 입수한 마스터 롬을 통해 완전 공개해 드리겠다.

자! 강력한 수퍼 거북선의 돌진이다.

스테이지 1 : 원시정글과 화산지대

게임을 시작하게 되면 우선 지금의 라운드와 이 라운드가 어떤 곳인지가 한글로 표시된다. 푸른 원시초원 위에서 거북선을 타고 적과의 총격전을 벌이게 된다. 이스테이지의 보스는 2.편대를 조직해 몰려오는 갖가지 적들과 총알을 발사하는 괴형식물들에 맞서 멋진 한판을 벌이자!

지상에 있는 식물들의 공격도 만만치 않다. 화면에 나타난 탈은 우리편을 위해 각종 아이템을 제공한다. 쏴맞추게 되면 터지면서 아이템이 돌출하게 된다

처음 만나는 보스 알마왕. 거대한 두뇌처럼 생겼는데 전방으로 퍼지는 원형탄과 한곳에 집중되어지는 레이저로 공격해온다. 처음이라 비교적 쉽지만, 방심하다가는 당하고 만다

스테이지 2 : 시공의 벽

다중 스크롤의 구현으로 게임은 흥미가 더해간다. 위에서 쉴새없이 퍼부어지는 불꽃탄들을 향해 총알로 응징하자. 옆에서 불쑥불쑥 튀어나오는 기둥들이 플레이어를 위협한다. 거대하고 빠른 캐릭터들로 게임에 한층 더 빠져들게 된다.

저밑의 계곡에서는 물이 이곳저곳으로 분출해 공격을 가중시킨다. 산뜻한 파란색이 잘 어울린다

팔을 늘어뜨리고있는 모양의 보스 갈팡 문어. 공격이 전의 보스와 비교해 위력적이므로 조심을 요한다. 거북선은 아이템을 많이 취함으로써 새로운 무기를 장비하게 된다

우주 거북선 발매 기념 퀴즈

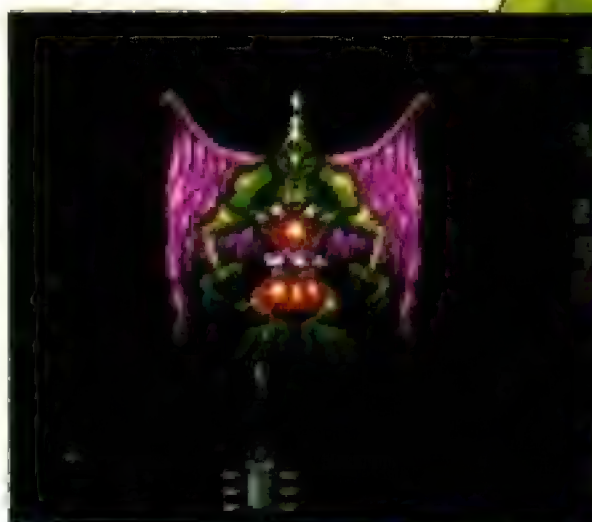
문제 : 아래에 소개된 팡팡 유령은 몇 스테이지에 나오는 보스일까요?
응모 요령 : 관제엽서에 정답을 적어 보낼것
응모 기간 : 93. 4. 30까지
상품 : 삼성 수퍼 알라딘보이 롬팩1개

스테이지 3 : 조선시대

제목이 말해주듯 조선시대를 연상시키는 많은 적들과 배경이 펼쳐진다. 망난이 칼을 비롯해 네모연, 대포 등 여러가지 옛날 물건이 적으로 재등장한다. 보스는 거대한 종으로 강력한 공격을 해오는데, 대부분 이곳에서 헤매게 될것이다.

보스인 법타종. 확실한 공격을 해온다. 웬만한 실력가지고는 어림도 없다. 보스가 발사하는 유도탄이 강력한 무기이다.

거북선의 파워업은 상당히 강력하다

라운드 1의 최종 보스 쌍 두조. 거대한 박쥐형의 괴수. 막대한 양의 불꽃탄과 깃털의 협공으로 곤욕을 치룰 것이다

국산게임 특집 2

국내 롤플레잉 게임의 가능성 공개

장두전 바둑교실 입문편

패밀리	현지 발매일	93/3/3	장르	바둑	화면외국어수준	한국어
	제작사	동경전자	용량	1.3M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	39,000원	기타	2인용	게임 난이도	ABC DⒺF

국내 패밀리 RPG게임 가능성 신개척 !
국내 게임 개발의 새로운 장을 연 100% 한글 바둑 게임 !

이제 완전 한글화된 패밀리 RPG, 어드벤처 개발 가능성 열어

이제 완전 한글화된 패밀리 RPG, 어드벤처 개발 가능성이 멀지않은 듯 하다. 그 동안 패밀리 게임의 한글화에 따른 기술적 문제로 장애를 받던 문제들이 말끔이 해결된 것이다. 이번에 이 게임을 개발한 동경전자가 한글의 모든 글씨꼴을 자유자재로 표현할 수 있는 롬팩의 회로 개선과 소프트웨어 알고리즘(기법)을 구현 롬팩의 한글화라는 새로운 장을 여는데 성공한것이다.

이 게임은 그 첫 작품으로서 청소년들의 지능 개발과 정서함양,온 가족이 함께 즐길 수 있는 프로그램을 모색한 끝에 바둑 관련 프로그램이 가장 적합하다고 판단 누구라도 쉽게 바둑을 배울 수 있도록 만들었다.

특히 이 프로그램은 배경음악으로 창작곡 이외에 아리랑과 동요 등을 사용하여 더욱 친근감을 더하게 했다.

초보자를 위한 바둑 교실과 실전에 의한 대국 모드 내장

이 바둑 게임은 바둑을 처음 접하는 초보자들을 위하여 상세한 안내와 함께 각 단원마다 연습 문제를 풀도록 했으며, 교육 내용외에 '둘이 두기' 프로그램을 내장하여 가족이나 친구들과 실제 대국을 할 수 있도록 했다. 물론 이 게임의 강의 내용이나 전 자막이 한글로 처리되어 있어 누구나 쉽게 바둑을 배울 수 있다.

장두진 6단의 재미있는 바둑 교실 모드

이 모드에서는 장두진 6단이 바둑을 처음 접하는 초보자들을 위하여 기초적인 부분부터 쉽게 가르쳐 준다. 어느정도 학습이 끝나면 문제가 주어지는데 문제는 총 10문제로 많이 맞추거나 틀려도 상관이 없다. 한글로 잘 설명되어 있어 누구나 쉽게 이해 할 수 있게 되어있다.

마치 바둑책을 보고있는 느낌. 타이틀 사진에서 바둑교실이라는 것을 누르면 이 같은 그림이 나온다.

①바둑이란?

자! 그럼 이제부터 바둑에 대해 공부하겠습니다. 여기에서는 바둑판과 바둑돌 등의 설명이 한글로 자세히 나와있다.

바둑판 : 바둑판의 줄, 바둑판의 위치, 교차점, 화점 등을 설명하고 있다.

바둑돌 : 바둑두는 법, 접바둑, 바둑의 간략한 규칙 등이 설명되어 있다.

집 짓는 게임 : 바둑이란 결국은 집이 많은 사람이 이기는 것. 집의 모양에 대한 설명이 되어 있다.

집이란 : 집짓기 , 삼삼, 집속의 집, 소목, 외목 등, 바둑에서 집이란 의미를 자세히 설명해 주고 있다.

공배 : 내 집도 아니고 네 집도 아닌 것을 공배라고 한다.

장두진씨가 나와 집짓는 게임이란 무엇인가에 대해 강의하고 있다. 한글이니까 너무 편리하다.

②단수와 사석

바둑의 가장 기본이 되는 것들이다. 여기에서 사석이라고 하는 것은 죽은 돌을 의미한다.

잇기와 끊기 : 바둑돌의 이어진 모양과 끊어진 모양을 설명하고 있으며 공격법, 방어법, 바둑의 규칙, 사석, 단수 등이 설명되어 있다.

양단수 : 양단수란, 말 그대로 단수가 양쪽으로 걸린 모양을 말한다.

연단수 : 연단수란 연속적인 단수의 모양을 말한다.

패 : 패 또는 동형반목 금지의 원칙, 팻감, 팻싸움 등에 대한 설명이 잘 나와 있다.

이 그림은 집속의 집에대한 설명이다. 남의 집이 넓어보이면 무조건 뛰어들고 보자!!

③두집내기

바둑의 승패를 좌우하는 집내기에 대한 학습

한집은 단수 : 바둑은 항상 두 집이 나야 산다. 그러나 한 집일 경우에는 죽는다.
여기에서는 두 집, 떨어진 두 집, 옥집 등이 설명되어져 있다.

집의 급소 : 일반적으로 6집(육궁도)이 있어야 사는 모양이다. 그러나 완벽하지 못한 집에는 언제나 약점이 있다. 사활문제, 삼궁도(3집), 육궁도, 매화궁도(매화모양의 집) 등의 설명이 되어 있다.

집속의 집 : 넓은 상대의 집속에는 내 집도 만들 수 있다. 수상전, 빅의 설명이 나와 있다

귀의 특수성 : 바둑에서는 귀에서 굉장히 많은 변화가 일어난다. 그 수도 무궁무진하다.

한 코너가 끝나고 나면 반드시 연습문제가 나온다. 자! 이 문제의 정답은? 연단수에 대한 문제이다.

④축 장문

이것을 마스터 하면 18급!! 드디어 이제 나도 급수가 생기는구나!!

축 : 축이란 단수의 형태에서 결국은 죽는 모양을 말한다.
여기에서는 회돌이 모양, 회돌이란? 축머리에 대한 설명이 나와 있다.

장문 : 축으로 해서 상대의 돌을 죽일 수 없는 경우에 장문으로 해서 죽인다.
장문이란 한 칸 떨어지게해서 상대를 공격하는 기술.

이 모양이 바로 환격이다

이 모양은 호리병. 결국 상대는 이 한 수로 죽은 것이다

환격 : 우리말로 한다면 되따기. 나의 한점을 희생해서 상대방의 돌을 다 따는 것을 말한다.

호리병 : 모양이 호리병처럼 생겨서 호리병이라고 한다.

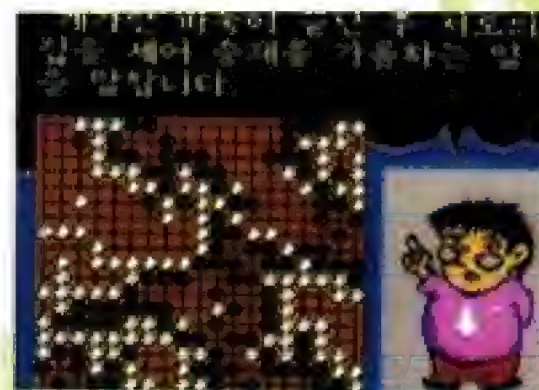
실전 요령

이제 나도 18급!! 지금까지 배운 것이 실전에는 어떻게 응용될 것인가를 설명하고 있다.

초반전 : 초반 정석에 대한 설명이 나온다. 정석은 암기하는 것이 좋다.

중반전 : 중반전은 대개 전투를 한다. 전투를 하는 요령에 대한 설명.

끝내기 : 역시 바둑은 끝내기를 잘해야 고수가 될 수 있다. 올바른 끝내기에 대한 설명이 나와있다.

계가법 : 계가를 하는 방법에 대한 설명이 나와 있다.

계가법에 대해 장두진 6단이 설명을 해 주고 있다

2인 대전을 벌이는 둘이두기 모드

이제 실전이다!! 2인용 모드로 되어 있어 친구 혹은 아버지하고도 할 수 있다.

바둑교실에서 배운 실력을 발휘 할 수 있는 모드이다. 물르기를 포함한 5가지 기능과 실전과 같은 시간 경과 상태 표시 등이 갖추어져 있어 편리하게 대국을 펼칠 수 있다.

즐거운 주말, 아버지와 함께 멋진 한판을 벌여 보자.

★롬팩 한글화 축하 퀴즈

문제①바둑판의 가로와 세로는 각각 몇 칸으로 구성되어 있을까요?
문제②가로와 세로를 곱한다면 총 몇 칸일까요? 정답자중 추첨을 통해 1명에게는 「죠이맥스」 게임기, 1명에게는 장두진 바둑교실 소프트를 드립니다. 많은 응모 바랍니다.

◈응모방법:관제엽서에 정답을 기재해 주세요!!
◈응모기간:1993년 4월 15일까지
◈보낼 곳:롬팩 한글화 축하 퀴즈 담당자 앞
◈협찬:(주) 동경전자
(032)679-4004

개발자의 한마디

챔프 : 먼저 이 게임을 발매한 (주)동경 전자에 대해 잠깐 소개해 주시죠.

신 : 골든벨 상사에서 판매중인 패밀리 게임기 '죠이 맥스'를 아시겠죠. 사실 저희쪽에서 개발 납품하고 있습니다. 90년 창업과 동시, 수입 게임기의 국산품 대치화를 겨냥해 중요 부품을 제외한 전 부품을 국산화했던 의욕있는 개발 전문 회사입니다.

챔프 : 이번에 발매한 '바둑 게임'은 상당한 의미가 있다고 들었는데.

신 : 이번 게임에서 자랑할만한 점이 있다면 롬팩의 한글화라고 볼 수 있습니다.

그동안 국내에서 제작된 몇 안되는 게임 프로그램들도 제목이나 이름 정도 밖에 폰트로 그려 표시할 수 없었습니다만, 이번에 발매된 게임은 이런 난관에서 완전탈피해 대용량의 한글을 무리없이 표현 했습니다. 이런 점에서 큰 의의가 있다고 볼 수 있겠죠.

챔프 : 그 부분에 대하여 좀 더 언급해 주시죠.

신 : 원래 일본의 닌텐도 게임기는 자국과 영어 사용권을 겨냥하여 개발되어 글자꼴이나 모양을 나타내주는 완성형 폰트(FONT—화소)를 256개 이상 사용할 수 없게되어 있습니다. 따라서 수만개의 글자꼴이 필요한 한글을 이 시스템에서 구현한다는 것은 애당초 불가능한 것으로 생각되어 왔습니다.

"닌텐도도 놀랄 RPG 게임 개발할 터"

프로그래머

신광윤 31세 연대 전자공학 전공. 21살에 '애플의 모든 것'이라는 전문 서적을 출판, 최연소 저자로도 유명. 91년 민컴 전산(주)을 통해 PC용 바둑게임인 '명국 도전' 외 2편을 개발했다. 현재 동경 전자(주)에서 근무.

이러한 이유로 게임 롬팩의 한글화 문제는 닌텐도 또는 세가사로 부터 대량의 게임기와 소프트를 수입하고 있는 H사와 S사에서도 아직 성공하지 못한 것으로 압니다. 이를 위하여 본사에서는 지난 일년간 온갖 난관과 많은 개발비의 부담에도 불구하고 일본에서 고안된 방식의 롬팩을 개조하여 한글 처리 전용 롬팩을 개발하고, 롬팩에 한글 처리용 프로그램을 탑재하여 국내 최초로 조합형 한글의 완벽한 롬팩 개발에 성공했습니다.

챔프 : 아울러 게임 개발에 관련된 상당한 툴들이 자체 개발된 것으로 알고 있는데.

신 : 예. 상당 부분 있습니다. 이번에 개발된 툴 중에는 닌텐도에서도 놀란 만한것들도 상당 부분 있습니다. 이 게임을 즐겨 보시면 아시겠지만 1.3 메가라면 믿기 어려우실 것입니다. 한 예로 바둑판 등 배경 화면 등은 압축된 데이타 상태에서 화면이 표시되면서 펼쳐지게 되어 있습니다. 롬팩의 저가격 실현을 위해 많은 부분들이 압축되어져 있습니다.

현재 기술적인 몇가지 부분들이 특허 신청중에 있습니다.

챔프 : 롬팩의 한글화 실현으로 앞으로 '화이널 환타지'에 버금가는 롤플레잉 게임이 기대되어 지는데, 앞으로의 계획은 어떠신지요

신 : 본사에서는 앞으로 교육용 뿐만 아니라 롤플레잉 게임 등 그동안 한글 지원이 안되어 개발되지 못했던 분야의 게임 개발을 계속적으로 펼쳐 나갈려고 합니다. 아울러 좋은 시나리오를 가지고 계신 분들의 많은 참여 있었으면 합니다.

잠깐만

일본 게임매장, 봄이 왔네. 봄이 와…아싸!

지난번 닌텐도 증후군의 충격으로 한때 고전을 면치 못하던 일본 게임시장이 따뜻한 봄을 맞아 새롭게 활기를 되찾고 있다. 연일 발매되는 재미있는 새로운 게임과 게임업체의 적절한 대응 홍보효과가 나타나고 있는 것이다. 게임 매니아들의 발길이 아끼하바라의 게임 전문 매장에 몰리고, 문제가 됐던 닌텐도사의 스트리트 화이터 2 게임이 모니터 화면에 가득하다. 겨울이 지나면 봄이 오고 얼었던 강물도 풀리듯, 우리나라의 싸늘한 게임 전문 매장에도 봄은 언제 올까?

4살의 천재 음악가 내한!

지난달 챔프클럽에도 소개된 바 있는 꼬마 뮤지션(음악가) 조르디의 해외 앨범 판매량 집계 조사. 100만장을 가볍게 뛰어 넘어섰다. 그로 인해 그의 부모는 순식간에 부자가 되었으며, 조르디는 뮤지션으로서 최고의 상인 '골든 디스크'를 수상하기도 했다. 내한후 '주병진쇼'에서 녹화 도중, 자신 (조르디 : 4살)보다 5살이나 많고, 자신과 함께 노래부르던 여자친구에게 뽀뽀를 계속해서 주위의 시선을 끌기도 했다. 과연 이 어린이가 장래에 베토벤, 쇼팽과 같은 사랑받는 음악가가 될 수 있을지?

New Soft

돗지탄평 2

—새로운 돗지의 전설이 시작된다—

패밀리	현지 발매일	93/3/26	장르	스포츠	화면 외국어 수준	일어 하
	제작사	선소프트	용량	4M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	6,800엔	기타	돗지볼게임	게임 난이도	ABC ⓓEF

카드 배틀로 더욱 새로워진 슈퍼 돗지볼 2탄을 즐기자

최근 SBS 방송국에서 방영되었던 '피구왕 통키'가 절찬리에 종영되었다. 이 프로그램은 피구 게임에서 주인공이 대활약하면서 인기를 모은 만화영화이다.

덕분에 패밀리용으로 나와 있던 같은 종류의 피구 게임인 '돗지탄평'이 불티나게 팔리는 현상도 가져왔다.

액션게임이면서 카드 전투까지 곁들여 시뮬레이션적인 요소도 갖춘 이 게임이 2탄으로 발매되었다. 전작과 마찬가지로 국내에서는 대단한 인기를 얻을 전망이다.

그러나 최근 패밀리 대만산 복제팩의 지속적인 단속과 판매업자 스스로도 불법 소프트웨어의 근절 운동에 참가하고 있어 앞으로 패밀리 팩의 원활한 유통여부가 주목되고 있다.

그래서 챔프에서는 국내에서 가장 인기를 얻고 있는 게임 중 하나인 '돗지탄평'이 유저들에게 원활히 공급되도록 현대에 의해 패밀리용 팩이 신속하고 광범위한 유통체계 수립되기를 기대한다.

3개의 모드로 구성

2탄의 경우에는 3개의 모두가 준비되어 있어 카트 배틀뿐이라는 생각이 안들 것이다.

2인 대전은 물론이며 컴퓨터와의 대전도 가능하다.

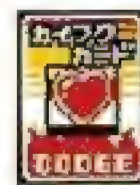
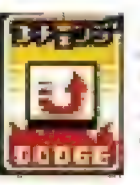
첫번째 불의 슈트전설

1인 전용모드로 '투구컵'의 수수께끼를 푸는 라이벌들과 격투가 시작된다.

두번째 격투카드 배틀

8종류의 팀중에서 좋아하는 팀을 선택해 카드 배틀로 싸운다. 2인 대전도 가능.

세번째 불타는 타이맨 돗지

벤치 모드가 처음으로 등장 정보를 모을 수 있는 언드

라이벌 '니카이 도우와'의 돗지 승부. 상대의 체력을 모두 없앨 때까지 승부는 계속된다. 조작방법은 A버튼으로 점프, B버튼으로 슈트와 캐치를 할 수 있다.

전작과 같은 카드배틀

2탄의 카드배틀은 상당히 간략하다. 기본적으로 동시에 나온 카드가 상대보다 크면 선택한 행동이 성공을 거둔다. 또 손상의 강도는 카드의 강도에서 결정되는 것이 아니라 상태(***)에서 결정된다.

게임에 등장하는 카드!

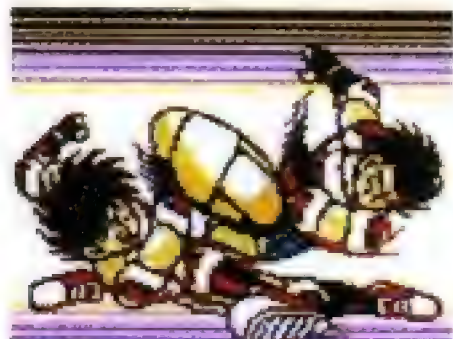
카드	설명	카드	설명
회복 카드	라이프를 회복시켜주는 카드	숫자 카드	1~5까지 큰쪽이 이긴다
체인지 카드	필요없는 카드를 3장 교환한다.	불의 카드	최강의 카드이나 1에는 약하다

한번 시합이 끝나면 캐릭터의 상태치가 올라간다

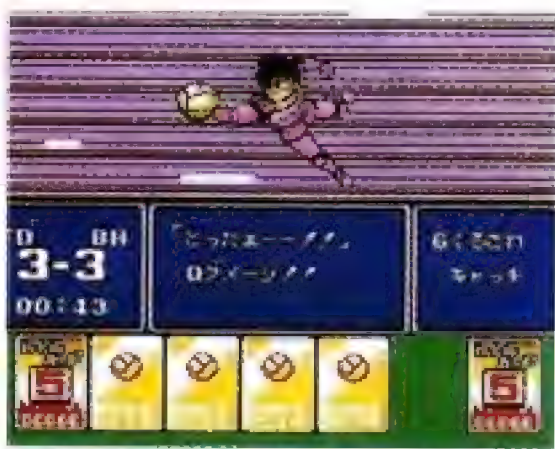
같은 숫자의 카드는 최고 3장까지 한번에 나온다

공격의 경우

2탄에는 각 캐릭터에 파워라는 수치가 설정되어 있다. 모든 행동은 이 파워를 소비한다. 이것이 전작과의 차이다. 그러나 슈퍼 슈트는 언제라도 사용할 수 있지만 파워를 크게 잡아먹기 때문에 몇번씩 연속해서 사용할 수는 없다. 좋은 타이밍을 생각해서 적절히 사용하자!

비교적 큰 숫자의 카드일 때 필살기를 사용하자

방어의 경우

캐치하거나 피하기, 트릭 플레이 등 초투구에 필요한 커맨드도 대강이나마 갖추어져 있다.

라이프가 떨어져 히트된 경우에도 친구가 쫓아주는 일도 있다. 카드로 지더라도 상태치가 높으면 어떻게 될지 모른다.

모처럼 히트되었다고 생각되지만…

첫번째 전투

멤버를 모으면 첫번째 초투구의 시합이 시작된다. 상대는 물론 '소우마'가 이끄는 팀. 이기면 투구컵의 정보를 손에 넣을 수 있다.

캡틴 '소우마'

캡틴이라는 이름에 어울릴 정도로 강한 놈이다.

투쿠컵에 감추어진 비밀을 좇자

불의 슈트전설에서는 플레이어는 탄평을 조작하고 맵을 이동시켜 정보와 동전을 모은다. 동전은 시합시에 아이템으로 교환할 수 있기 때문에 여기저기에 열심히 찾아 많이 모아두자!

휴지통과 화분, 분수에도 감추어져 있다

지구(地區)대회 개최

탄평은 '시죠'라는 사람에게 지구대회에서 우승하면 투구컵의 비밀스러운 돌을 가질 수 있다고 듣는다.

'블랙 아마즈'도 물론 등장한다

투구부원을 찾아라

공원을 자기들만으로 독점하고 있는 '소우마'들과 싸우기 위해 '다마가와쇼' 투구부의 멤버를 모아야 한다.

친구들은 어디에

여러 장소를 찾아 돌아다녀야 한다. 아! 달롱 어디에 있는가?

공원

쪼토무군이 있는 공원. 소우마도 있다

투구사

진영이 있는 투구사. 투구컵도 여기서 발견했다

구천소

여기도 누군가 있을 것 같은데… 상당히 넓구나

탄평의 라이벌들

다이가

리쿠오우

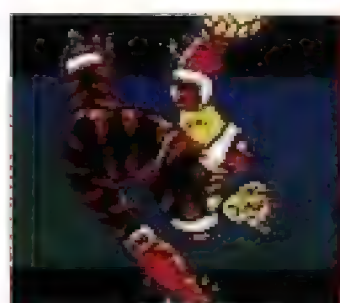
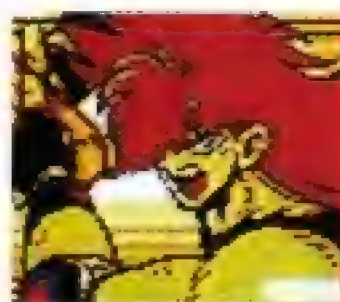
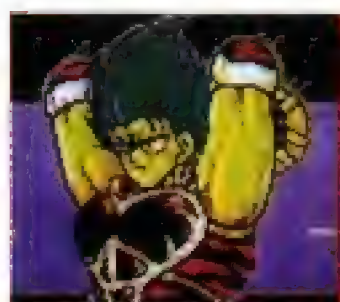
미도아라시

다카야마

New Soft

SPLATTERHOUSE PART 3

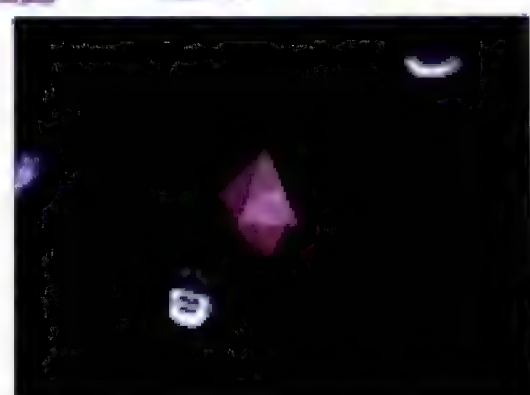
PRESS START BUTTON

©1993 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED

스플래터하우스 3

수퍼알라딘보이	현지 발매일	93/3/19	장르	액션	화면외국어 수준	영어 중
	제작사	남코	용량	16메가	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	6,800엔	기타	동시발매 패스워드	게임 난이도	ABC DⒺF

무시 무시한 공포게임!

끔찍한 참극으로부터 5년. 릭과 제니퍼의 사이에는 한명의 아들이 탄생했다. 그 아이의 이름은 데이빗. 그리고 그들의 평화로운 나날은 언제까지나 계속되리라 생각되었다… 릭과 제니퍼에 의해 봉인되었던 사신의 일족은 최종 목적인「구극사신」의 강림으로 완전한 부활을 이루고자 은밀한 계략을 꾀해왔다.「구극사신」부활의 열쇠는 2개. 그것은 영매(영적인 다리를 놓아주는 사람)와 적절한 시기를 선택해야 하는 것이다. 영매로는 릭과 제니퍼의 아들인 데이빗이 선택되었고 시기는 사신의 제단에 만월의 그림자가 드리울때 즉,「월식의 밤」으로 결정되었다!! 마침내 그 월식의 밤! 집으로 돌아온 릭이 본 것은 끔찍하게 변해버린 자신의 집이었다. 건물 전체가 사악한 것들로 둘러싸이고 제니퍼와 데이빗의 모습은 자취조차 찾을 수 없었다. 릭은 멍하니 서 있었다. "구해내야 해…"라고 마음속으로 맹세했을 때, 흉칙한 가면이 또 다시 릭의 앞에 그 모습을 드러냈다. "자아, 나의 힘을 너에게 빌려주겠다. 나의 숙적을 무찌르기 위해…"

각목을 사용하면 파워풀한 게임을 즐길 수 있다

악령의 부활이 지금 다시…

흉칙한 가면. 지금 릭은 다시 이 가면을 써야할 처지에 있다

1 스테이지

제니퍼와 데이빗은 사신에게 붙잡혀갔다. 릭은 사랑하는 가족을 구하기위해 어쩔 수없이「흉칙한 가면」을 이마에 붙이고 요괴의 소굴이 된 자신의 집에 발을 들여 놓는다. 집에 발을 들여놓으면 제니퍼가 악마에게 붙잡힐 위기에 처해있다는 정보를 듣게된다. 더 늦기전에 제니퍼를 구하지 않으면…

날라차기로 선제공격을 한후 펀치로..

공략법

몬스터들의 파워가 약하므로 문제없이 진행할수 있는 스테이지. 지도 확인을 잊지말자. 보스가 있는 방은 두마리의 몬스터가 있다. 한마리는 도망갈것이다. 지금은 대결할 수없고 2 스테이지에서 다시 만나게 되므로 일단 남아있는 몬스터를 처치하자. 이 몬스터는 사람의 간을(?) 뽑아 먹고 있다가 플레이어를 향해 공격해 오는데 패턴이 일정하기 때문에 문제없이 이길수 있을 것이다. 여기서 이기게 되면 제니퍼를 구하지만 그녀는 이미 아까의 몬스터에게 기생충을 이식당한 뒤였다. 그녀를 구하기 위해서는 기생충을 이식한 숙주를 직접 처치하지 않으면 안된다.

TIME 01:00 ×02

POW LIFE

변신하지 않고도 충분히 처치할수 있을 것이다

2 스테이지

제니퍼를 구하기위해 다시 2층으로 향한 릭. 시간안에 숙주가 있는 방에 도달해서 숙주를 처치해야 한다. 시간이 지날수록 제니퍼의 가슴에 상처는 점점 번지고… 최후에는 그녀가 몬스터로 변할 것이다. 어떻게든 시간이 늦기전에…

발코니에서 부터 진격한다

으악! 손목이 날아다니나?

공략법

1 스테이지와 마찬가지로 본데드와 처그루, 데드맨팻등이 공격해온다. 적들의 공격 패턴은 일정하므로 별 어려움이 없을 것이다. 중간에 손들이 기어 다니는데 처치하기가 어려우므로 대결을 피해서 빠져 나가는 편이 좋을것이다. 빠져 나갈 때는 지그재그로 전진하면 무리없이 빠져나갈 수가 있다. 보스는 제니퍼의 몸속에 기생충을 집어넣었던 바로 그놈인데 처음에는 기생충을 뱉어 공격하고 멀리가서 웃고있는 자세를 취한다. 일단 A 버튼을 눌러 변신을 한다. 필살기 텐타크루스피아를 사용하면 무리없이 처치할수 있다.

제니퍼의 몸에 붙은 기생충을 없애기 위해서는 이놈을 처치해야 한다

3 스테이지

제니퍼를 구했지만 이번에는 데이빗이 위험하다!! 데이빗은 「열쇠」인 것이다. 암흑의 힘을 가두어버린 「마석의 봉인」을 푸는데 필요한 열쇠! 마석의 힘을 해방하면 어둠이 다시 세상을 뒤덮게 될 것이다. 월식의 밤이 되기전에 데이빗을 구하자!!

피묻은 야구 방망이라도 좋다!

공략법

헬 하운드가 처음으로 등장! 플레이어를 괴롭힌다. 처음에는 약간 당황하겠지만 움직이는 패턴이 일정하므로 이전의 적들처럼 처치할 수있을 것이다. 다만 중간에 길다란 복도가 있고 헬하운드와 헬 카디안 등이 혼합해서 공격해오는 곳이 있는데 사방에서 몰려오므로 약간 힘들 것이다. 체력의 손실이 반이상으로 증가하면 주저말고 변신을 하도록. 변신한 상태의 필살기인 텐타크루스피아를 사용하면 다수의 적을 한꺼번에 해치울수 있다. 보스는 데이빗의 곰인형으로 처음에는 귀엽지만 몇대 때리면 본색을 드러내게 된다(으스스)

음… 데이빗이 머리를 감싸고 앉아있다. 왜?

4 스테이지

부활의 의식은 드디어 시작되려 하고… 릭에게 주어진 시간은 이제 얼마없다. 서둘러라, 릭!

데이빗이 제식에 바쳐져서는…

공략법

중간에 등장하는 적들이 완전히 1 스테이지의 보스급과 맞먹는다. 상당한 고전이 예상되므로 되도록 체력을 아껴가면서 전진. 핀치에 몰리면 주저말고 변신하여 필살기를 사용하도록 한다. 처음으로 등장하는 브로노브는 모습을 감출수 있는 기능이 있으므로 근접하여 틈을 노리도록 한다. 누더기를 벗고 있을 때의 공격력이 더 강하므로 방심은 금물! 보스는 구슬이었다가 피해를 입으면 흉악한 모습으로 변하는데 다가오면 방전공격, 거리가 떨어지면 닷슈 공격을 해온다. 타이밍을 맞춰 공격하는 것이 승리의 지름길.

New Soft

용의 전사

= BREATH OF FIRE =

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/4/3	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일어 상
	제작사	캡콤	용량	12M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타	동시발매	게임 난이도	A Ⓑ C D E F

지난달 챔프에서는 처음으로 '용의 전사'를 특보로 제공했다. 기사가 나간 후 바로 용의 전사에 대한 새로운 정보가 입수되었다. 그 내용이 바로 이번달에 소개할 전체 맵과 동료를 모으는 방법, 캐릭터 설명이다.

움직이는 캐릭터들의 액션에 주목!!

등장하는 캐릭터들의 액션에 관해서는 지난달에도 소개했지만 캐릭터가 활동하는 곳은 전투장면뿐만 아니다. 필드 화면이나 이벤트 중에서도 캐릭터들의 개성 풍부한 액션을 볼 수가 있다.

표정 풍부한 캐릭터들

전투장면에서는 칼이나 햄머를 휘두르는 씩씩한 액션을 즐길 수 있지만 이벤트나 필드 화면으로 보여지는 액션은 각 캐릭터의 개성도 잘 표현되어 있어 애교가 만점이다. 또 주인공들 이외에도 마을의 사람들, 가게의 점원 등도 즐거운 액션을 많이 보여줄 것이다.

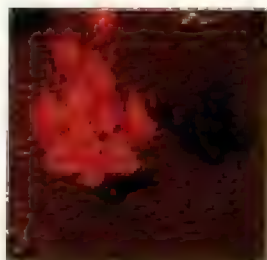
광대한 모험의 무대

좌측의 지도가「브레스 오브 화이어(불의 용사)」의 세계지도이다. 유감스럽게도 지금은 마을의 이름을 소개할 수 없지만 세계지도를 보는 것 만으로도 상당히 대단한 모험이 되리라 생각된다. 이벤트 등도 일어나기 때문에 육지와 바다를 몇 번이고 왕복하지 않으면 안된다.

아주 먼 옛날…
용의 한 무리가 세계를 다스리고 있었다.
그 때 사람의 모든 욕망에 답해주는 한 여신이 나타났다.
미리아에게 사람들은 마음이 혹하여…
그녀를 둘러싼 격렬한 싸움이 세계를 뒤덮는다.
사악한 여신은 싸움을 좋아하여…
명예있는 용의 한 부족조차
둘로 나뉘어 여신을 빼앗기 위해…
백룡족과 흑룡족은 거대한 용의 모습으로 싸운다.
하나의 여신을 위하여
세계는 멸망하는 것이 아닌가하고 생각했다.

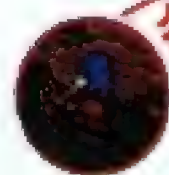
입체적인 전투장면 등장 !

마법효과도 박력 만점

전기공격으로 적에게 벼락이 떨어지게 하고 불 공격으로 적이 불길에 휩싸이게 하는 등 박력적인 비주얼이 등장!

손상 정도가 상태로 나타난다

공격을 당한 경우 그 손상은 게이지 형태로 나타난다. 한번의 공격으로 어느 정도의 손상을 입는가 쉽게 알 수 있다.

손상을 입은 동료를 쉽게 알 수 있다

큰 손상을 입은 동료는 무릎을 꿇고 HP가 없어진 동료는 땅에 쓰러져 그래픽으로 표시되기 때문에 동료들의 상태를 쉽게 알 수 있다.

손상을 입은 상태

아! 패했다

7명의 동료들과 힘을 합쳐 싸우자 !

류

디스

주인공 류는 모험 도중에 7명의 친구들과 만난다. 검을 사용하는 것이 특징인 류에 대해 친구들은 마법을 특징으로 하거나 파워가 없어도 재빠르게 적을 공격할 수 있는 등 각각의 특징을 가지고 있다.

기리암

① 성장

이 게임에서는 직업을 바꿀 수 없는 대신에 성장에 의해 체인지 할 수 있다. 이벤트와 레벨업에 따라 캐릭터가 성장하면 새로운 능력을 가지게 되어 그 이상의 활약을 하게 된다. 캐릭터에 따라 그래픽이 변화하는 것도 있다.

② 합체

어느 종족만 가지고 있는 능력으로 자신과 2인 이상의 친구를 합체 시켜 높은 능력을 가진 캐릭터로 만드는 것이다. 단, 캐릭터 끼리 서로 다른 성격을 가지고 있으면 합체할 수 없는 것도 있다. 어떤 합체 캐릭터가 나타날 까 궁금하다.

③ 특기

덩크/자물쇠를 연다

여기 소개되는 3명는 각각 열쇠열기, 바위부수기, 땅을 파기 등의 특기를 가지고 있다. 던전과 동굴안에서 그들이 도움이 결정적이다. 각각 특기를 가지고 터를 필요한 장소에서 선두로 삼아 Ⓐ 버튼 누르면 앞으로 나가는 길을 개척할 것이다. 보물을찾아내는 데도 도움을 준다.

빌다/바위를 부순다

모그/땅을 판다

④ 변신

마니로

'마니로'는 큰 붕어로, '니나'는 거대한 새로 변해 걸을 수 없는 장소에서 친구들을 운반해 주기 위해 탈것으로 활약해 준다.

단, 이런 능력은 봉인되어 있고 친구가 안된 경우에는 사용할 수 없다.

니나

하비 스페이스

멋진 모터싸이클을 타보자

최근 모터싸이클을 타고 학교에 등교하는 학생들이 늘어났다! 방학 내내 아르바이트, 설거지, 아버지 구두 닦기, 형님 러브레터 배달 등으로 닥치는데로 돈을 모아서 멋지고 폼나는 모터싸이클을 타고 학교에 나타난 것이다. 그 과정까지는 너무도 어렵고 힘들었다. 재미있게 게임화 시켜서 설명하겠다.

전체지도

면허시험장 / 집 / 모터 싸이클 샵 / 학교

우선은 면허증이 1 있어야 겠지요…

이곳은 면허시험장입니다. 우선 면허증을 취득하려면 다음과 같은 순서를 거쳐야합니다.

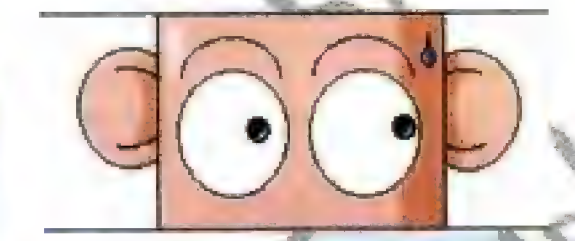
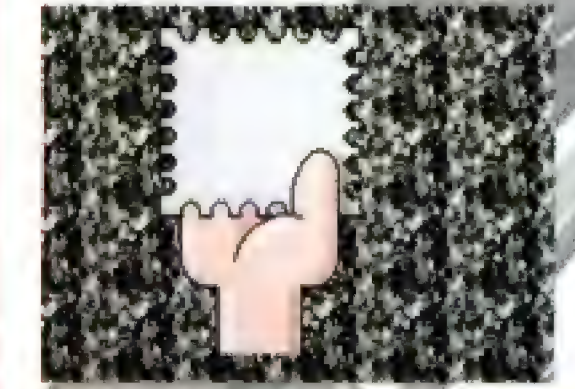
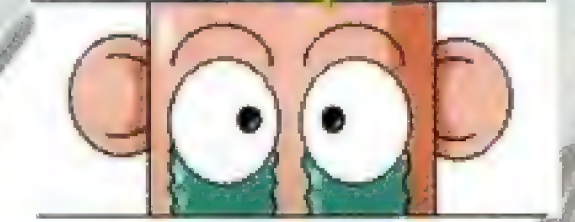
기본아이템 : 도장, 사진3장(반명함판), 주민등록증, 접수비(4,500원)

수입인지를 산다.(원동기 면허용 1,000원) '줄을 서서 기다리자!'

접수창구에서 원서를 교부 받는다. '수입인지를 주자!'

신체검사를 보러가자!(시력, 청력, 색맹, 판정)

28번 창구에 가서 접수하자! '역시 줄을 서야겠군!…

필기시험은 60점이상 – 컨닝하다 걸리면 끽 –

주행시험은 곡선 'S'자와 직선 'S'자 코스이다. 기종은 스쿠터!

으— 휼쩍— 드디어 합격이다. '얏호!'

아르바이트 2 시작!

기본아이템 : 고무장갑, 구두솔, 튼튼한 다리

'돈이 될 수있는 것은 도둑질만 빼고 다한다!'라는 신념아래 열심히 아르바이트를 하자!

아직도 그날은 멀었군……

어떤 모델이 3 좋을까?

드디어 자금 마련에 성공했다.

국내에서 판매하고 있는 기종은 효성과 대림 2개의 대기업 제품이 있다. 각자 나름대로의 특성이 있으므로 신중히 선택할 수있다.

드림

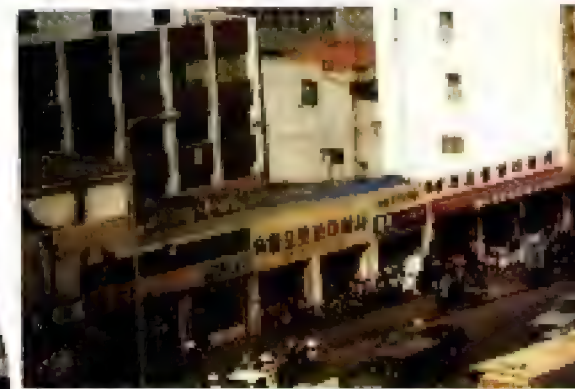
제작사 : 대림 자동차
4밸브 자연 공냉방식으로 힘이 좋다.
124.1cc, 5단 리턴 변속기, 중량 115kg
소비자가격 : 1,550,000원
중고 가격 : 1,200,000원선

어드레스 V100

제작사 : 효성 기계공업사
유압식 브레이크, 2인 승차가능한 더블시트
100cc 스쿠터
소비자가격 : 1,120,000원

감마

제작사 : 효성 기계공업사
쌍라이트, 공기역학에 의해 설계된 멋진 디자인, 장거리 주행에 우수, 새로운 충격완화기
124cc, 4단 리턴기어, 중량 120kg
소비자가격 : 1,550,000원
중고 가격 : 1,100,000원선

모터싸이클 상가가 가장 많이 밀집한 곳은 충무로 역에서 대한 극장 방면으로 100m정도만 가면 쉽게 찾을 수 있다.

슈퍼래디

제작사 : 대림자동차
2스트록 강제공냉, 89cc, V스틱 무단변속
중량 85kg
소비자가격 : 1,150,000원

그밖의 기종은 가격과 용도에 맞추어 선택하면 가능하다.

보통 용량을 cc로 표시하는데 1cc당 1만원 정도이므로 750cc의 경우는 가격이 750만원 정도 수준이다.

4 액세서리

필수 : 헬멧(머리보호용 : 18,000~70,000원선)

장갑(동상과 유사시 손보호 : 5,000~30,000원선)

선택 : 드라이브용 자켓, 가죽 워커, 공기식 크락션등이 있다.

재미있고 유익한 취미를 다른사람에게 소개 시켜 주시고 싶으신 분은 전화로 연락해 주세요. 702-3214(하비스페이스 담당자)

오락실 게임을 내방으로!

스페셜 기획

**아케이드 게임의 3대 매력을 알고 계세요.
최고의 그래픽, 최고의 용량, 최첨단 사운드!
눈앞에서 벌어지는 화려한 광경들…
플레이어를 압도하는 최첨단 시스템이 드디어 내방으로
돌격해 올 준비를 하고 있다.**

나는 언제나 하교길에는 오락실에 간다. 물론 친구들도 같이 간다. 요즘은 '아랑전설Ⅱ'를 열심히 하고 있다. 하지만 친구 녀석은 앤디보가드를 잡으면 최강의 적이 된다. "아이구— 언제 저녀석을 이겨보나!, 어렵쇼! 주머니가 텅텅비었네. 애고 오늘도 10정거장을 걸어 가야겠군…"

혹시 이런분 안계세요. 이쯤 되면 조금씩 돈을 모아 오락기를 한대 장만하는 것도 생각해볼 문제인 것 같습니다. 그 커다란 게임기를 내방에 놓는다구요? 음 그렇게 되면 방이 너무 좁은데! 하지만 축소시키는 방법도 있습니다. 소형 PC정도의 부피를 차지하며 가격도 저렴하다면 얼마나 좋을까? 지금부터 오락실 게임을 가정까지 모셔올수 있는 방법을 엄숙하게 집중공략하겠습니다.

1. 오락실 게임기의 종류

오락실에 나와있는 게임기의 종류는 많지만 그중에서도 3가지로 분류해 볼 수 있다. 우리가 가정으로 모셔올 수 있는 게임기는 2, 3번이다. 돈이 많다면 1번의 경우도 가능하지만 제일의 목표는 역시 2, 3번인것 같다.

1) 특수오락기

이 게임기는 상당히 부피도 크면서 면적도 많이 차지한다. 하지만 실질적인 게임의 재미를 배가시켜 준다. 종류가 가장 많은 게임기로서 슬롯트 머신, 핀볼게임, 3차원 시뮬레이션 게임, 인형 집어내기, 버추얼 리얼리티, 카드게임, 펀치, 두더지 잡기 등이 있다. 가격이 너무 고가이기 때문에 일반 오락실에서도 한 두대 정도 밖에 볼 수 없다.

2) 일반 오락기

이것이 오락실에서 가장 흔히 접할 수있는 게임기이다. 여러가지 기판을 접속할 수 있어 제일 쓰기 편리하며 시중에 나와있는 구종의 기판은 저렴한 가격에 구매할 수 있다. 외국의 개발사에서도 집중적으로 소프트웨어의 개발과 판매를 하고 있는 기종으로서 유명한 코나미, 캡콤, 타이토, 세가 등이 있다.

3) 네오지오

일본의 SNK에서 개발한 하드웨어로서 최근에 인기를 모으고 있는 용호의 권, 아랑전설Ⅱ 등이 있다. 국내에서는 빅코란 전문 개발 유통업체가 국내시장에 독점으로 공급하고 있다. 하드웨어는 가정용과 업소용으로 나누는데 최근 100메가 시리즈는 업소용, 가정용으로 모두 인기를 얻고 있다.

어떻게 구성되어 있을까?

모니터

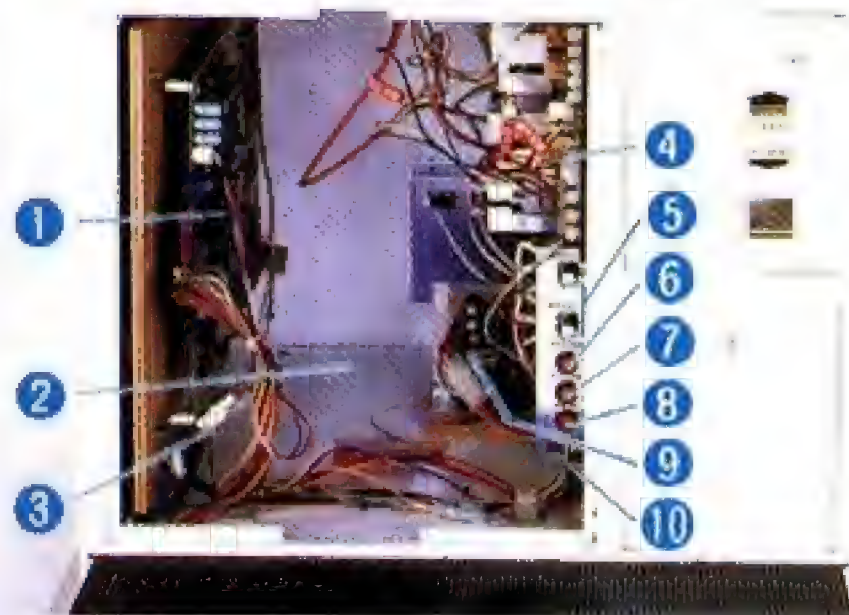
모니터는 20인치부터 크기가 시작된다. 물론 크기에 따라 가격차이가 난다. 일반 오락실의 게임은 모두 RGB 출력신호를 받는 것을 원칙으로 하며 일반 NTSC 모니터를 사용했을 경우 화질이 떨어지는 결과를 낳으며 영상을 출력하는 모니터 기판도 교환해야 하는 불편이 있다. 그러므로 가장 일반적인 RGB 신호가 출력되는 모니터를 사용하는 것이 좋다. 가격은 23만원 선부터 시작된다. 게임에 따라 가로 혹은 세로로 전환시킬 수도 있다.

일반 오락기의 경우에는 크게 9가지로 구성되어 있다. 각각의 요소를 보면 모두 중요한 부분이다. 따로 구매를 해서 조립하는 것은 나름대로 가격차이가 있지만 풀셋트로 조립된 것을 사는 것이 속 편하다.

아래 명시 9개의 구성 요소는 가격 변동이 시기와 지역에 따라 변경될 수 있다.

조이스틱

조이스틱의 경우에는 상, 하, 좌, 우, 버튼1, 버튼2가 기본이며 필요에 의해 여러개의 버튼을 더 달 수 있다. 배선은 케이스 속에 미리 되어 있으므로 어려운 점이 있으면 구매한 곳에 물어보면 친절하게 가르쳐 줄 것이다.

3만원 선부터 시작됨.

게임기의 내부

게임기의 내부는 크게 3가지로 구성되어 있다. 게임기판, 전원부, 모니터 기판이 바로 그것이다. 사진의 번호별로 설명을 해두었다.

①**게임 본체** : IC기판으로 28개의 인터페이스(연결단자)가 나와 있으며 최근 발매되는 게임기판은 거의 공통으로 사용하고 있다. 구종의 경우 15만원 부터 시작됨.

②**내부 여유공간** : 만일 게임 본체가 2중으로 부피를 많이 차지 할 경우에 대비해서 여유를 둔 것이다.

③**음성 출력 커넥터** : 스테레오의 출력을 연결해 게임기 위쪽의 스피커로 출력해 준다.

④**모니터 기판** : 모니터로 RGB신호를 보내준다. 이 부분에서 NTSC로 출력하고 싶은 경우는 특수 컨버터를 장착해야 한다. 하지만 되도록이면 그냥 사용하는 것이 좋다. 3만원 부터 시작됨.

⑤**음성 볼륨** : 스피커의 좌우 밸런스를 조절한다.

⑥**서비스 스위치** : 동전을 넣지 않아도 이 버튼을 누르면 크래디트(CREDIT)가 증가한다. (옵션 스위치 종류는 국내에서는 판매되지 않는다.

⑦**테스트 스위치** : 게임기를 테스트 해본다.

⑧**메모리 클리어 스위치** : 게임의 셋업(난이도 설정)을 모두 지운다.

⑨**스위칭 전원** : 사용하지 않는다.

⑩**코인 카운터 누적기** : 동전이 들어간 양을 계산한다. 역시 사용하지 않는다.

해설판

최신 게임기의 경우 조작법이나 필살기 등을 소개해 플레이어가 즉석에서 배울 수있는 환경을 만들어 준다.

스피커

좌우의 스테레오 분리가 확실하며 게임의 박진감 넘치는 효과음을 그대로 전해주는 전용스피커이다. 3만원부터 시작됨.

코인기

물론 자신의 방에 설치되어 있다면 10원을 넣어도 실행될 수 있도록 만들 수는 있겠지만 보통은 신경쓰지 않아도 좋다.

전원 플러그와 팬

전원은 110/220볼트 겸용으로 사용할 수 있다. 특히 전원부에서 발생하는 열을 팬이 식혀주는 역할을 한다. 이부분은 IBM-PC와 같다. (5만원 부터 시작됨.)

바퀴

이동하기에 간편하도록 밑에 바퀴를 달아 놓았다. 학교갔다와 보니 게임기가 형방에, 저녁 먹고 보니 아버지 방에, 잠자고 일어나 보니 할아버지 방에… 이렇게 자주 움직이면 큰일이군!

음료수 받침대, 판넬을 선택

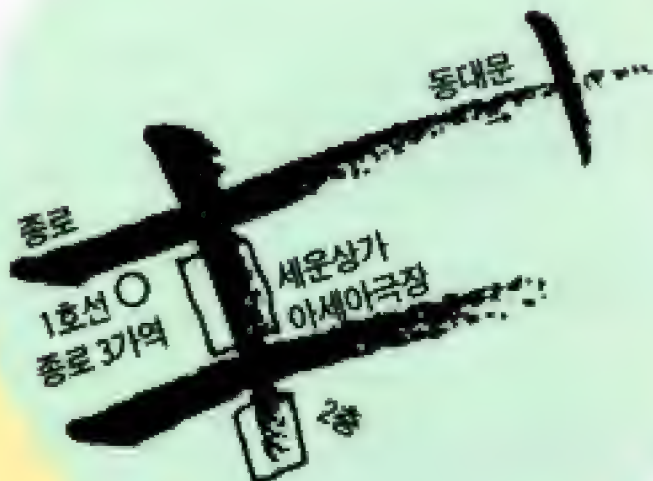
❶ ❷ ❸

콜라를 먹다가 적이 나타나면 잠시 음료수컵을 놔둘 수 있는 아주 편리한 기계이다. 우와! 편리해라!! 카드놀이 게임을 할 때에는 아무래도 판넬을 버튼이 많은 조이스틱으로 바꾸는 것이 좋을듯 싶다.

직접 구매하려면…

1) 위치와 약도

서울에는 세운상가와 영등포 2개의 전문 오락기 도매상이 있다. 세운상가의 경우에는 교통편은 버스, 전철을 타고 종로3가에 내려 청계천 세운상가 쪽으로 나가면 간판 밑으로 들어가면 쉽게 찾을 수 있다. 또한 영등포 대림상가는 2호선 당산역 내려서 조금만 걸어가면 '영등포 유통상가'라고 간판이 붙어있는 건물을 쉽게 찾을 수 있다.

동대문
종로
1호선 종로3가역
세운상가 아세아극장
2호선 당산역
당산동
영등포로타리

건물 전체가 게임 기판을 취급하고 있으므로 선택의 폭이 넓을 것이다.

2) 기판은 정품을 구매하자.

최근에 불법 복제품 단속은 미국의 통상마찰로 인한 압력과 국내외 소프트웨어 개발산업의 활발로 인해 검찰청과 관세청 그리고 대기업에서 심한 단속을 하고 있은 실정이므로 복제품을 구매하기는 어려울 것이다. 또한 복제품을 사용했을 경우 각 하드웨어의 고장의 원인이 되며 중고로 되팔시에도 헐값에 거래될 우려를 안고 있다. 정품과 복제품을 구별할 수 있는 방법은 우선모습이 깨끗해야 하며 개발사의 로고와 영문의 이름 등이 표시되어 있으며 레퍼런스(설치에 이해를 돕는 문서)자료가 복제품이 아닌 인쇄물 등인가로 확인할 수 있으며 매장의 직원에게 정품을 구매한다는 의사를 확실히 밝히는 것도 중요하다.

3) 설치에 필요한 약간의 지식

최근에 나오는 게임용 기판은 모두 출력이 28핀으로 구성되어 공통으로 구성되어 있다.

네오지오 !

국내, 외에서 발매된 가정용 게임기로 최고의 수준에 육박하는 네오지 오! 그 이름을 모르는 사람은 없을 것이다. 최근 100메가 시리즈로 최고의 인기를 얻고있는 이 하드웨어는 가정용과 업소용으로 나눌 수 있는데 가정용에서 쉽게 업소용으로 전환하려면 약간의 하드웨어를 첨가시킬 수 있다. 최근 1개의 팩을 삽입해 사용할 수 있는 심플(간단)한 하드웨어가 판매되고 있는데 이것만 있으면 아랑전설를 집에서도 즐길 수 있다.

그외에도 구종인 3개의 팩을 선택 사용할 수 있는 게임기가 있는가 하면 호텔이나 일반 술집에서 사용할 수 있는 설치가 간편한 네오지오 텍 등이 있다. 네오지오 기종 역시 가정용 보다는 업소용이 훨씬 보급이 많이 되었으며 국내실정 역시 그러하다. 오락실용 네오지오는 하드웨어의 구성이 일반 오락실의 구성과 동일하다. 단지 복잡한 기판방식이 아닌 롬팩으로 구성되어 있어 설치가 간편하다는 장점을 갖고 있으며 최근 많은 양의 게임이 등장하고 있다.

NEO GEO DECK

5. 편리한 조이스틱

이것은 국내에 소개되지 않은 조이스틱이다. 외국에서는 이 조이스틱의 가격이 슈퍼 패미컴과 별차이가 없다고 한다. 물론 국내에서는 상당히 고가의 제품에 속할 것이다. 이 죠이스틱의 특징은 오락실용 기판을 간단하게 접속할 수 있다.

1. 조이스틱의 커넥터를 배선과 접속한다.

6. 이렇게 해서 게임을 하면 간단하다.

2. 조이스틱에 접속된 커넥터를 28핀의 표준게임 기판에 삽입한다.

3. 기판의 특수기능을 조이스틱에 접속하는 커넥터이다. 일반적으로는 사용하지 않는다.

4. 죠이스틱에서 AV신호를 분리해내므로 연결 케이블만 있으면 O.K

5. AV모니터에 영상신호를 접속하자.

끝으로

이로써 지난날의 오락실에서의 수모와 역경들을 극복할 수 있는 전환기를 맞이할 수 있게 되었을 것이다. 열심히 노력하면 여러분도 적절한 가격에 최소한의 경비를 들인다면 자신의 방에 오락실용 게임기를 들여놓을 수 있을 것이다. 영광의 그날까지 꾸준히 노력하는 챔프맨이 되길 빈다.

VIRTUAL AUDIO

입체음향시스템

QSOUND

마 더

최근 일본에서 유저들로 부터 가장 기대되는 작품중의 1위가 「마더 2」이다.

국내에서도 동시 발매예정인 이 게임은 「드래곤퀘스트」의 현대판이라 할수 있는 게임이다. 패밀리용으로 89년도에 발매되어 큰 인기를 얻었던 「마더」를 통해 곧 발매될 슈퍼컴보이용 「마더 2」의 궁금증을 풀어 보도록 하겠다.

게임 디자이너이면서 시나리오 작가인 이토이씨가 참가한 '마더'는 『드래곤퀘스트』, 『화이널환타지』 이후 패미컴계에서 큰 주목을 모은 RPG 게임이었다.

그당시 슈퍼 패미컴용 위주의 소프트웨어 개발을 선언한 이후 발매된 이 게임은 또다시 패미컴의 저력을 과시했으며, 슈퍼마리오를 제작한 미야모토씨가 조언을 위해 참가했다는 점 등으로 화제가 만발했던 게임중의 하나였다.

과연 『마더』는 어떤 작품이었을까?

「마더」가 탄생되기 까지의 경위

당시 시나리오 작가인 이토이씨는 패미컴을 좋아했던 팬으로 업계에서 꽤 유명했던 사람이다. 언제나 새벽 4시부터 6시까지 모니터와의 전쟁을 치루면서도 다음날 작업에도 전혀 지장이 없던 투지의 패미컴팬으로 알려져 있었다고 한다.

그런 이토이씨가 어느날 자기의 혼자힘으로 게임을 만들어 보자고 생각을 한 것이다. 즉시 그때까지 꾸준히 작성해 왔던 아이디어를 닌텐도로 가지고 들어갔다. 그러나 닌텐도의 반응은 반기는 입장이 아니었다고 한다.

슈퍼마리오의 미야모토씨도 "이런 스토리는 롤플레잉보다는 어드벤처에 어울리겠군요?" 식으로의 반응을 보였다고 한다. 하지만 그런 반응에 굴하지않고 끈질긴 설득을 거듭해 마침내 닌텐도의 동의를 받아냈던 것이다.

그리고 약 2년간, 고난의 나날이 계속됐다. 개발팀과 면밀한 의견을 교환하면서 게임 시스템을 설정하고 지도를 만들어 아이템을 생각하고 대사를 쓰고……. 이 당시 게임을 만들기 위한 스튜디오(APE)도 설립했다. 그래서 89년 7월에 간신히 『마더』가 발매되었던 것이다.

이토이씨 프로필

이토이 시게사또
(마더 시나리오 작가)
1948년 11월 10일 일본 군마현에서 출생
1975년 동경 카피라이터 협회의 신인상을 수상.
1979년 이토이 사무소를 설립하고 현재까지 근무하고 있다.
최근에는 카피라이터에 국한하지 않고 TV나 소설 등에서 폭넓게 활약.
좋아하는 게임은 '패미스타', '와간랜드', '갑자원' 등이다.

마더는 현대판 드래곤 퀘스트

마더의 무대는 미국의 어느 시골이다. 어느날 주인공인 소년의 집에서 전기 스탠드와 인형이 제멋대로 날뛰는 현상이 일어났다. 소년은 그 의문을 풀기위해서 단독으로 모험의 길을 떠난다. 하지만 그 모험에는 이전의 PSI(초능력)을 연구하다가 행방불명이 된 소년의 할아버지 죠지와 할머니 마리아가 크게 관련되어 있었다.

이런 내용으로 시작되는 『마더』는 환타지 세계쪽으로 기우는 이미지가 강했던 RPG로 「아메리카를 무대로 한 현대극을 창출해 보자」라는 발상으로 만들어진 작품이라고 인정됐다.

(편집부에서 플레이해본 바로는 미국 영화「스탠드 바이 미」와 상당한 공통점을 가지고 있는 점을 발견할 수 있었다)

주인공들은 순수한 소년 소녀들(영화의 속에 소녀는 없지만), 광대한 미국의 초원에 깔린 선로, 어느 마을에서는 "어렸적 터널을 지나 시체를 보러 간 적이 있다"라고 대사를 하는 등장인물도 있기에 이것은 본격적인 존경, 경의의 생각을 가지게 하는 작품이다.

한편 게임 시스템은 이토이씨가 말한대로 '드래곤 퀘스트' 시스템의 각색이라고 볼수 있겠다. 마더는 최대 3명이 한팀을 이루고 있는데 이 점에서 상당부분 '드래곤 퀘스트 2'를 의식했다고 볼수 있다.

무대가 현대극으로 바꾸었다는 관점에서 볼때 '마더'에서는 마법 대신에 PSI(초능력)가 설정됐다고 볼 수 있다. 또 전투 장면에서는 '오토'라는 커맨드가 준비되어 있고 ON으로 놓으면 자동으로 적과 싸울수도 있다.

"저는 이런 시스템을 선호하는 편이라서 오토 기능을 첨가

했습니다. 단, 오토를 너무 자주 이용하게 되면 플레이어는 할 것이 없게 되어버립니다. 상대에게 자주 공격용 초능력을 사용한다면 플레이어가 존재하는 이유가 없겠지요. 때문에 '마더'의 오토 기능은 가끔 플레이어를 바보로 만든답니다."

라고 이토이씨는 설명했다.

드래곤퀘스트의 시스템에서 "여기를 이렇게 각색을 하면 괜찮겠구나"라는 곳에 손을 대어 첨가한 작품이 바로 '마더'라는 작품임을 이토이씨는 확실히 밝혀 두었다.

만 모험을 통해 상당한 용기를 얻게 된다.

또하나의 친구 테디

어쩌면 주인공보다 더 나이가 많을지도? 아무리봐도 확실한 친구가 되어주는 타입은 아니다. 도대체 어떤 만남을 가질 것인지. 싸움은 대단히 잘한다.

전체스토리

1900년대 초, 아메리카의 어느 시골에서 사건이 벌어지는데…

1900년대 초 미국의 시골에 검은 구름과 같은 그림자가 떨어지고 한쌍의 부부가 행방불명이 되었다. 남편의 이름은 죠지, 부인의 이름은 마리아이다. 그리고 2년정도 지나서 죠지는 집으로 돌아왔으나 자기가 어디에 가 있었는지 무엇을 하고 있었는지에 대해서는 누구에게 언급할 틈도 없이 이상한 연구에 몰두하게 되었다. 부인인 마리아는 결국 돌아오지 않았는데…

* 모험에서 만난 소중한 친구들

주인공

12세의 소년. 마더즈디의 변두리에 어머니, 쌍둥이인 여동생 미니, 미미, 애완용 강아지 미크와 평화롭게 살고 있었다. 아버지는 장시간 외출중이여서 그동안 만나지 않았지만 곧잘 전화로 이야기를 하곤 한다. 전신발작이 자주 일어나기도 한다. 상냥한 마음의 소유자이지만 어느 사건을 계기로 가족을 지키기 위해서 여행을 떠난다. 초능력에도 조금은 눈 떠있다.

어린소녀 아나

행방불명이 된 어머니를 너무 걱정하고 있어 함께 찾으러 가줄 친구들을 기다리고 있다. 주인공 보다도 엄청난 초능력의 소질이 있다!? 텔레파시로 주인공과 통화가 가능하다.

친구 로이드

굉장히 머리가 좋아서 과학에 관해서라면 두말할 필요가 없다. 하지만 겁장이라는 것이 티라고 할까. 국민학교 동급생에게 상당히 괴로움을 당하지

마더의 전체적 게임 시스템

* 전투 *

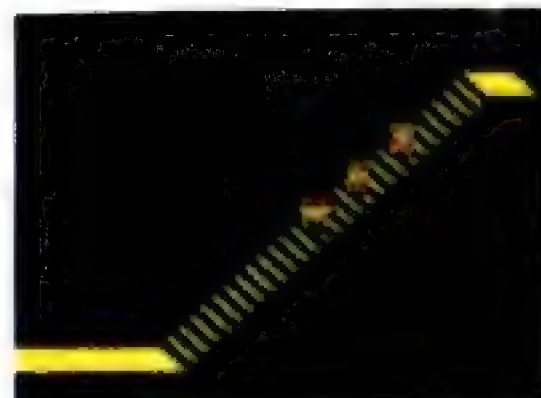
자동 전투 모드

파장 공격을 자랑으로 내세울 수있는 전투 모드이다. 동료가 여행하는 길에 첨가되면 각 인물의 특징을 살린 팀 플레이도 가능하며, 커맨드에서 「자동」을 선택하면 마음대로 싸워주기도 하고 HP회복도 해준다. 또한 집중공격 중심이므로 무찌른 적에게 공격할 수도 있다.

어떤 패턴의 전투에 유효한가 잘 생각해서 사용해야 한다

* 이동 *

대각선형 스크롤

「마더」는 RPG최초로 경사스크롤을 채용하고 있다. 가로방향, 세로방향의 이동보다 약 1. 4배의 속도감이 있다. 이 방식으로 깊이가 있는 표현이 가능하게 된 것이다.

필드 실내 긴 터널

* 멜로디 *

모험에서 발견하는 아름다운 선율

이 인형속의 음악상자를 비롯해 주인공은 모험을 통해 다채로운 장면에서 멜로디를 만나게 된다. 수집한 멜로디는 스테이터스화면의 멜로디 공간에 표시된다.

수집한 곡은 언제라도 청취할 수가 있다.

* 기록 *

전화연락은 충실히

이 게임은 아버지와 전화로 연락함으로써 세이브를 한다. 백화점이랑 가게, 마이홈, 히라의 집에 전화가 있다.

백화점의 전화는 한번 거는데 1달러 소요된다

* PSI *

현대판 마법 초능력

히이 할아버지가 연구하고 있는 PSI란 초능력을 말한다. ESP는 사람의 제 6번째의 지각으로 발견되지만 지각외에도 다양한 힘이 있다는 가설하에 연구된것이 PSI이다. 즉 폭넓은 초능력이라는 말이다. 「마더」는 현대가 무대가 되므로 마법

을 느닷없이 사용하기보다 사실적인 상황에 맞게 초능력이 도입되었다.

* 체크 *

전투중에도 체크가 가능

체크란 이다. 이 게임은 「입수한다」라는 커맨드가 없으므로 입수하는 것은 체크와 동시에 입수할 수가 있다. 전투중에도 체크가 가능하여 적의 HP, 오펜스, 디펜스 등의 특징을 알 수가 있다.

* 아이템 *

1인 8가지까지 소유할 수가 있다.

현대를 배경으로한 이야기이기 때문에 아이템도 현실적이다. 현금카드와 전화카드, 햄버거까지 있다. 그러나 소유가능한 아이템은 1인 8개까지이다.

* 지형 *

길은 곧바르지 않다

필드는 어떤 형태로든 길이 있다. 목적지까지는 계속 연결이 되지만 간판에 있는 정보들을 참고로 진행하도록 되어 있다.

* 모험의 무대가 되는 전체지도 *

「마더」의 무대는 현실의 세계를 배경으로 한 미국의 한 작은 마을에서 시작된다.

♥대락의 공략필드♥

마이홈－마더즈디의 마을－묘지－카나리아 마을－슈크림 동물원－마지칸트국－선크스기빙의 마을－레이디아의 마을－스노우맨의 마을－하로윈의 마을－이스터의 마을－바렌타인의 마을(홀리롤리 마운틴)

「화려함」의 일부분 공감

이토이씨는 '마더'를 스스로 평가해 「82점의 게임」, 「혼을 집어넣은 작품」이라고 한다. 그는 게임의 제작방법에 대해 하나의 강한 전략을 가지고 있는 것이다.

현재 게임이라는 것은 감점법(減點法)이라는 방식으로 평가를 받고 있습니다. 처음에 할당된 점수가 있고 좋지 않은 부분이 있으면 그 점수가 점점 마이너스가 되어 가는 것이지요. 그러므로 많은 사람들은 대부분 무난한 게임밖에 만들수가 없는 현실인 것입니다. 하지만 독자투표의 통계에 따라서 만드는 우등생게임이 진정 재미있다고 생각하십니까? 야구에서 올스타게임이 그렇게 재미가 없다는 것과 같다고보면 됩니다. 그러므로 저는 평가점이 만점이 아니라도 좋으니까 어딘가 『화려함』의 요소가 내포된 게임을 만들고 싶은 것입니다

최근 게임을 보고있으면 거의 대부분이 「이 정도면 어느정도 팔릴까」라는 초초함이 있어 거의 비슷한 작품이 많이 쏟아지게 된다. 과연 『제비우스』와 『스페이스 해리어』를 처음으로 볼때와 같은 신선한 충격은 이제 느낄 수없게 된 것일까.

그러면 '마더'의 『화려함』이라는 대답을 2가지로 들어보기로 하겠다. 첫번째가 회화의 대사 표현솜씨. 이것은 정말 '마더'만의 표현이라 생각한다. 패미컴 RPG에서는 흔히 「3행의 제약」 등이라고 불려지는 메시지이지만 그것을 최대한으로 활용해서 세계관을 적절히 나타내고 있는 부분, 역시 컴퓨터 라이터라는 직종을 가진 사람만이 이룰 수있는 것일까.

「게임의 대사라는 것은 눈으로 읽고 있지만 실은 귀로 들어오는 언어, 즉 나레이션과 같은 것입니다. 귀로 듣는 언어는 모두 우리가 읽을 수있는 쉬운 단어이여서 게임의 대사도 처음부터 문자로 표시할 것을 생각하면 되는 것입니다. 어떤 때는 필요없는 대사를 집어넣는 것도 있지만 그것도 게임을 윤택하게 하는데는 중요합니다」라고 이토이씨는 그 요령을 설명해 준다.

그리고 또 다른 하나는 「화려함」이 단지 수치로는 계산할 수 없는 요소를 취급했다는 것일 것이다. 구체적으로는 「마지컨트」의 플라잉 맨이 그 예라고 할 수있다. 이 플라잉 맨은 전투에서 적으로부터 공격이 있으면 자신의 몸을 방패로해서 주인공을 지켜준다는 헌신적인 캐릭터이다. 힘이 다하면 죽어가고 집근처에 그 묘가 세워진다. 그래서 남은 형제를 만나러가면 「형은 용감히 싸웠다는 이야기를 듣습니다. 다음은 제가…」. 라는 식으로 오형제가 계속해서 목숨을 버리어 플레이어에게 봉사를 해준다.

자애심에 가득찬 사람은 당연 그 부분에서 「플라잉 맨」은 동료로 삼지 않을거야라고 생각한다. 불과 4, 5전투에서 즐거움을 느끼기 보다도 플라잉 맨들이 살아주었으면 하는 염원이 들어가게 되기 때문이다. 물론 플라잉 맨이 몇사람 죽을 것인가는 게임진행에는 관계가 없지만 플레이어의 마음속에 갈등을 일으키고 생명의 존

중함에대해 다시금 생각케 해 주는 이 요소는 아직까지 나온 살벌한 RPG에서는 볼 수없었던 요소이다. 이토이씨가 말하는 「화려함」이라는 부분중에 가장 중요한 부분이다.

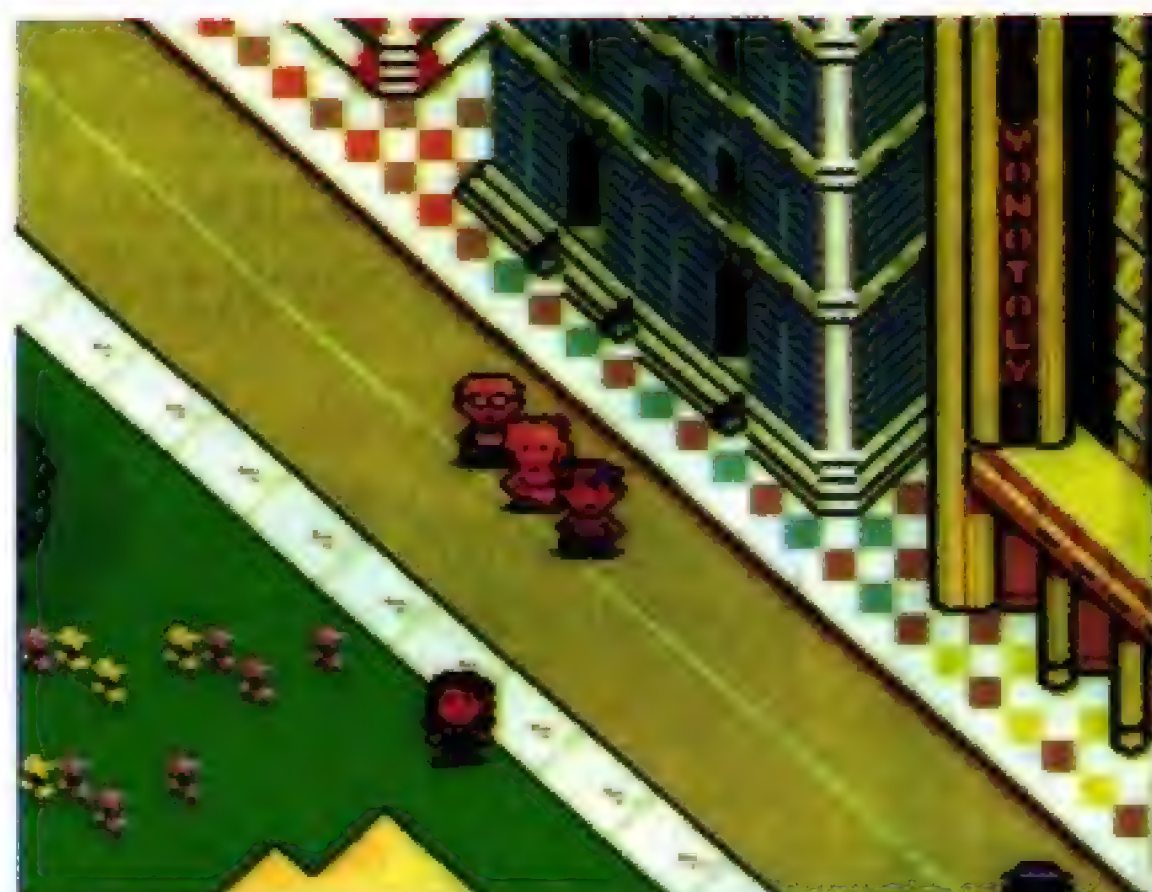
타분야 종사자가 아니면 기대할 수없는 게임

「케케묵은 아저씨가 되지 않으면 안됩니다. 또한 큰 도박성을 가질 수있는 담력을 가지지 않아도 안되겠죠. 그리고 평균점을 가지는 게임보다도 그 목적이 뚜렸해 박장대소할 수있는 실패를 거듭하는 게임쪽이 더 낫다고 생각합니다. 표현 방법은 좋지 않지만 조금은 난폭함을 가지고 게임을 만들어 가고 싶습니다」

이말은 원래 게임업계에서 활동하고 있던 사람들에게는 좀처럼 나오기 어려운 대사이다. '마더'에는 그런 이토이씨만이 느낄 수있는 새로운 돌파구가 절실히 보여지며 이것은 향후 RPG에 조금이나마 영향을 줄지도 모르는 것이다. 현재 게임업계에서는 아이디어가 매너리즘화 되어 있다고 전해지고 있다. 바로 그런 때이기에 이토이씨와 같은 사람에게 바램이 큰 것이다. 게임이 보다 정량화(규격화)되기 위해서는 이토이씨와 같은 다른 분야에서 활약하고 있는 크리에이터의 참가가 절대적으로 필요한 것은 사실이다.

그런 의미에서는 '마더'가 게임업계에 미친 영향은 한없이 크다. 아마 '마더'를 플레이함으로써 게임에 대해서 한번 더 신기한 생각에 빠지는 사람도 많을 것이다.

재미있는 것은 확실히 재미있다고 이야기한다. 보잘것 없는 것은 보잘것 없는 것이라고 이야기한다. 종래의 틀에 사로잡히지 않고 무언가를 하려고한다는 개척정신이 게임을 사랑하는 인간에 있어서 더욱더 중요한 것이라고 생각한다.

닌텐도 롤플레잉 게임의 대표작 「마더 2」

국내에서도 동시 발매될 「마더 2」는 슈퍼컴보이용으로 7월하순 발매 예정이다.

잠깐만

외진 지방에도 판매 좀 해주세요

"지방에서도 책을 쉽게 구입할 수 있도록 해줘요." 강원도 태백시 황지라는 깊은 오지에 사는 한 애독자의 바램은 게임챔프 영업팀을 안타깝게 했다. 본인이 사는 강원도 두메산골에는 게임챔프가 도착되지 않는다고 하소연하는 엽서가 도착했다. 1시간 30분 정도 비포장된 도로를 차 타고 나와서 매달 10일쯤 게임챔프를 구입하곤 한다고 한다.

그러나 그 곳은 게임챔프를 구하기가 아주 어려워 책이 나오는 당일 다 떨어지거나, 불과 몇 시간 전에 다 떨어졌다는 얘기를 듣는다는 것이었다. 오죽하면 서점 아저씨께 미리 돈을 지불하고 게임챔프를 사고 싶었지만, 그런 사람이 한 두사람이 아니라고 하며 거절을 당하기 일쑤였다고 한다. 이 애독자는 좀 늦어도 괜찮으니까 어떻게 하면 게임챔프를 다른 곳에 사는 아이들처럼 쉽게 사볼 수 있느냐고 물어왔다. 편지를 읽은 게임챔프 영업팀은 아주 먼 시골은 발송, 반송비를 고려하면 마진이 없기 때문에 보내기 어려웠다며, 앞으로 마진이 나지않더라도 깊은 산골, 육지와 멀리 떨어진 낙도에 사는 애독자들도 쉽게 게임챔프를 읽을 수 있도록 노력하겠다고 한다. 그리고 게임챔프 영업부에서는 전홍두 애독자에게 특별 챔프점수 500점을 드리기로 했습니다. 감사합니다.

대전 EXPO 세계 박람회, 93년 8월 7일 개최 !

이 날은 우리 역사에 한 획을 긋는 뜻깊은 날로 기록되기에 충분하다. 경제올림픽으로 일컬어지는 세계박람회가 대전에서 화려하게 개막되기 때문이다. 11월 7일 까지 93일간 대덕연구단지내 도룡지구 27만 3천평의 대회장에서 「새로운 도약에의 길」을 주제로 열리는 대전 세계박람회는 이미 갖가지 풍성한 기록을 세워놓고 있어, 주목을 모으고 있다. 1851년 영국 런던에서 EXPO가 처음으로 개최된 이후 지난해 10월 막을 내린 세비야EXPO에 이르기까지 40여차례의 각종 박람회가 열렸으나, 모두 선진국의 전유물로 여겨졌던 것이 사실이다. 이같은 고정관념을 깨고 개발도상국에서 새로운 비전을 제시한 것이 대전EXPO가 갖는 가장 큰 특징으로 할 수 있다.

기획정보 1

가상현실 게임 대공개!!
버츄얼리얼리티

버추얼 리얼리티

* 가상현실이란 *

가상현실이란 컴퓨터 기술을 응용해 실제와 비슷한 가상세계를 만들어 내는 것으로 인간의 상상이나 필요에 의해 의도적으로 계획된 환경과 세계를 마치 실제 세계처럼 보고, 듣고, 느낄 수 있도록 하는 기술이다. 즉, 인공지능과 예술, 오락 그리고 물리학이 서로 결합된 기술을 말하는 것이다. 이 가상현실은 게임에 국한된 것이 아니라 건축 및 항공, 의학, 레저 등 광범위한 분야에서 인간과 컴퓨터간의 인터페이스 역할을 하는 시뮬레이터이다.

* 역사와 토대 *

가상현실 이론은 1960년도 초에 미국에서 시작된 이론을 토대로 1981년 영국의 존 웰던 박사에 의해 실용화되기 시작했다. 그후 1991년에 영국의 더블유 인더스트리어스(W. Industries)사에서 세계발명 특허권을 획득하면서 제품에 첫선을 보인 것이다. 국내에서는 버츄얼리티 코리아에서 가상현실의 개념을 소개하고 우리에게 필요한 시스템으로 개발하고자 1992년 9월 30일 압구정에 제 1매장을 개설하였다.
또한 설립과 동시에 영국의 더블유 인더스트리어스(W. Industries)사와 독점계약을 체결 현실적이고 상품성을 갖는 시스템의 국내 공급이 가능해진 것이다. 또한 옳바른 VR문화 확산을 위해 가상현실 경험 강좌를 실시하는 등 앞으로 국산화 보급과 가상현실 게임의 국내시장 및 해외시장의 개척이 기대된다. 최근들어 게임뿐만 아니라 론머맨같은 AV에도 응용이 가해지는 등 타분야로의 확산은 파급적이라 할 수있다.

CG(컴퓨터 그래픽)와의 밀접한 관계

버츄얼리얼리티는 기존의CG에 애니메이션을 처리하여야 하는 기법과 인간/컴퓨터의 인터페이스의 새로운 방식인 대화형 3차원 인터페이스 기법이 추가되는 것이다. 그렇기 때문에 3D(3차원표현방식)와 폴리곤을 사용하여 입체적인 표현이 가능해지는 것이다.
현재의 버츄얼리얼리티의 종류는 이 폴리곤 기법을 사용하여 표현되고 있다.

폴리곤으로 지구본을 재현

A 폴리곤으로 지구본을 표현해보인다. 미술의 뎃생과 같다고나 할까…

B 한층 지구본에 가까워졌지만 계산처리에 시간이 걸려 보인다

C 거의 지구본에 가깝다. 하드의 성능이 좋으면 완전한 지구본에 가깝게 된다

* 게임기의 여러가지

가상현실의 게임기는 여러 종류가 있으나 아직 연구단계를 제외하고 소비단계에 들어간 게임기는 두종류에 지나지 않는다. 두 종류로 활용되는 게임은 처녀비행, 터미네이터, 악몽의 밤, 전설의 고향 등 총 4가지 게임을 보유하고 있다.

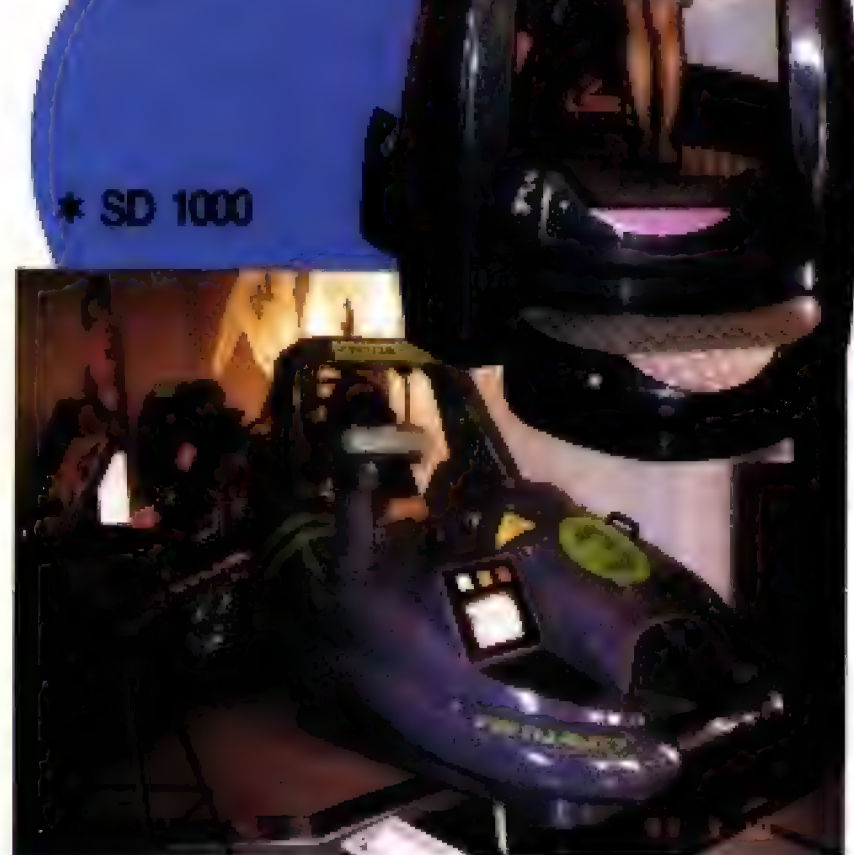
* 그외 응용분야 및 연구단계에 있는 게임기

「이디아(IDYA)」—타이토에서 개발한 새로운 시뮬레이터. 박력있는 큰화면과 현장감 넘치는 사운드 효과가 여러분을 압도할 것이다

「버츄얼라이드 AS-1」—일본 세가사에서 개발. 종래의 시뮬레이터와 영화의 드라마틱한 요소를 가미시킨 스릴 버츄얼라이드.

「버츄얼레이싱」—일본 세가사에서 제작. 무게는 약 400Kg

* CS 1000

* SD 1000

↑—실용화된 게임기

체험전달 방식

원하는 경험 버튼을 선택하고 버츄얼리 싯다운 시스템에 앉는다. 비셋이라는 헬멧을 머리에 착용하고 에걸록이라는 시스템을 사용해 각 사용자의 편의에 맞게 충분히 조절한다.
편리한 점은 체험시 당황했을 때, 벗을 수 있다는 것이다. 주위를 둘러보면 뒤, 아래, 위, 360도 주위의 모든 세계를 들여다 볼 수있다. 여러분의 머리가 움직이는 대로 컴퓨터의 센서에 의해 실제의 시간으로 보여주고 있다. 조이스틱의 손잡이를 잡고 조이스틱에 따라 가상현실의 모든 동작을 컨트롤할 수있다.

이것이 컴퓨터 작용을 하는 시스템. 음성조작이 가능하다

가상의 그것은 다만 여러분의 상상일 뿐이다.

데이타 글러브

스탠드업 버츄얼리티 시스템은 매우 다양한 경험를 제공한다. 아직까지 의사를 컴퓨터에 전달하기위해선 입력장치인 마우스나 키보드를 사용했지만 이제는 사용자가 직접 데이타 글러브라는 전달장치를 사용한다. 여러분 움직임의 자유스러움 속에서도 여러분이 걷고 움직이는 동작이 직접 트래킹센터에 의해서 모니터 되어진다. 이것은 어떤 상황이든 버츄얼리티로 느낄 수가 있다는 것이다. 즉 가상의 물체를 만질 수도 느낄 수도 그리고 신체의 상호작용을 가능하게 만들어주는 것이다…

국내 도입된 게임

① 처녀비행(FIYING ACES)

1차대전 당시 독일군과연합군의 공중전 상황을 무대로 제작하였다.

*** 타케트** : 비행기, 낙하산, 황토색 풍선, 횡으로 뻗어있는 기구의 엔진부분, 다리, 보트, 기관차를 맞추면 득점을 하게된다. 적 비행기-500점, 기구-1~200점.

*** 모드선택** : 초보자용과 숙련자용으로 구분되며 초보자용은 공중선회가 불가능하다.

*** 부조종사** : 뒤를 보면 부조종사가 탑승하고 있다. 화면에 목표물이 없으면 부조종사가 보는 방향에 적비행기 접근중.

* **조이스틱** : 왼손-밀면 속도가 증가. 오른손-당기면 상승하고 밀면 하강한다.
* **조준** : 비행기 전면부에 있는 조준점. 즉 십자점이 있으며 목표물을 조준점과 일치시킨 후 격발한다.

* **재생** : 적 비행기의 기관포나 방공포에 맞게되면 추락되며 활주로에서 다시 시작한다.
* **점수** : 화면상에 나타나며 종료후 종합점수 처리된다.

② 악몽의 밤(DACTYl NIGHMARE)

우주 공간속의 평면에 대해 모형을 보면서 설명한다. 5개의 평면이 동서남북 사방으로 계단을 통해 이어져있다. 빨간면(2층)과 파란면(1층)으로 구별되며 진행상 빨간면에서 계단을 통해 1층으로 내려온다.

* **조이스틱** : 엄지-누르면 전진-가고자하는 방향으로 몸을 돌린다.
  검지-방아쇠
* **조준** : 총알은 직선이 아닌 약간의 곡선으로 날아간다. 따라서 최대한 접근후 총알을 발사하고 원거리시에는 총끝을 거리에 맞게 들어올려 조준. 격발한다.

③ 터미네이터(EXOREX)

비행접시를 타고 목적지에 착륙후 장애물 속에 있는 적 로보트를 레이더를 통해 찾은 후 폭파시키는 프로그램이다.

* **조이스틱** : 양쪽에 위치한 스틱으로 전, 후, 좌, 우로 위치이동한다.
* **진행요령** : 앞면 중앙 하단부를 보면 자신의 위치를 알 수있고 적 로보트는 화면상에 그대로 나타나며 가까울수록 크게 보인다.
* **조준** : 총알은 직선으로 날아가며 조준 후 방아쇠를 당기면 명중한다.

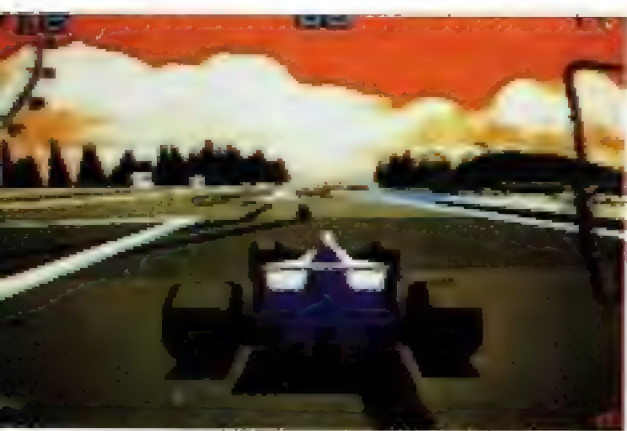
④ 전설의 고향(LEGEND)

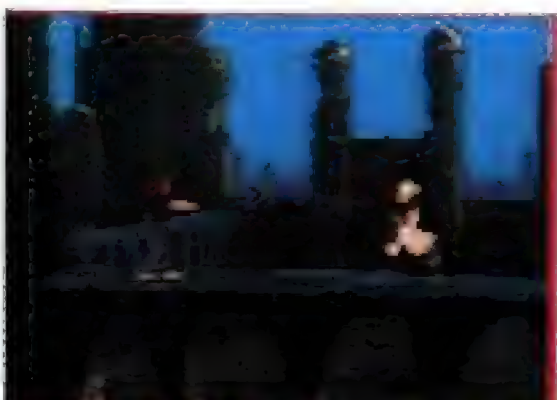
신화적인 미로에서 용사가 무서운 위험을 무릅쓰고 악마의 손아귀에서 천사를 구출하는 내용으로 경험자 자신이 미로의 밖에서 문을 열고 들어가는 것으로 시작된다.

* **조이스틱** : 처음 시작할 때는 단검으로 시작하였다가 허리에 스틱을 대면 없어진다. 또다시 도끼로 변환시킨다음 어깨에 대면 도끼가 없어진다.
* **진행요령** : 적 캐릭터는 뼈가 앙상한 해골이다. 전진해 나가면서 하나하나 물리치고 첫스테이지에서 보석상자를 열면 장검이 나타난다. 총 15스테이지로 구성.

* 가상현실의 3D와 폴리곤이 가미된 TV게임

가상현실게임에서 3D표현과 폴리곤 처리는 필수이다. 최근에는 가정용 게임에도 이식이 활발해져 일본의 메가드라이브와 슈퍼패미컴 등에 활성화가 되고있다. 앞으로 가정용 게임의 주도권은 버츄얼리얼리티 게임이 되지 않을까 생각된다.

* 세가사에서 폴리곤을 사용한 드라이브게임을 등장시켰다.

1992년 AM쇼에 출품한 「버츄얼레이싱」게임

* 닌텐도에서 기대 신작으로 내놓은 「아웃 월드」

폴리곤 풀 애니메이션을 채용했다

* 텐겐에서 발매한 가정용 게임「하드드라이빙」

가정용 최초로 폴리곤을 사용한 게임이다

* 스타폭스 제작사 : 닌텐도
국내에서도 동시발매한 슈퍼컴보이 게임으로 폴리곤에 의한 3D화면을 사용하였고 아직 3차원 게임에 익숙하지 못한 사람들을 위해 트레이닝 모드도 설치하였다

어느 레벨을 선택해도 최후의 보스는 이 안드로프이다. 단지 레벨에 의해 다소 패턴이 틀리다

* 게임아트에서 발매예정으로 되어 있는 메가-CD게임인「실피드」. 이 게임은 종스크롤의 기분이 마치 앞으로 전진해 나가는 감각과 3D를 살린 슈팅게임이다

스타트!

* 버츄얼 영상이 연출된 대표적 영화

지금까지는 가상현실 게임은 아케이드용을 비롯하여 TV게임에서만 접할 수있는 것이라고 알아왔다. 하지만 이 가상현실은 우리 실생활에서도 쉽게 발견할 수가 있어 많은 사람들을 흥분시키고 있다. 이미 비디오로까지 출시된 토탈리콜, 터미네이터2, 론머맨 등이 그것이다. 여러분에게도 친숙한 아놀드 슈왈츠제네거가 출연한 이 영화가 과연 VR영상이 연출된 것이라고는 생각 못했겠죠?

폴리곤과 3D처리가 돋보이는 장면. 액체금속의 한종류이다

-터미네이터 2-

터미네이터 1에 이어 계속 인기 상승을 타고 있는 명화중의 명화. SKC에서 출시한 버츄얼 리얼리티의 폴리곤과 3D처리가 잘된 작품으로 손꼽히고 있다

-토탈리콜-

SKC에서 출시한 이 영화는 제 3차대전을 벌이고 있는 서기 2084년의 지구를 배경으로 했다. 독재자 코하겐과 이에 맞서 싸우는 하우저와의 싸움. 3차원 CG처리가 된 것이 인상적이다

현재까지 나와있는 가상현실 표현중 으뜸이라는 평을 받고 있다

드림박스에서 출시한 향후 5년대 VR기법을 망라한 영화. 특히 3차원 CG에니메이션 기법을 이용하여 보다 현실적 감각을 느끼게 해주었다. 가상현실 게임에 폭 빠져들수 있는 최상의 영화

* 국내 버츄얼리얼리티로의 기대감 *

영국의 더블유. 인더스트리어스(W. Industries)사와 전격체결을 맺고 있는 익스피리언스 1개사에 지나지 않는 국내산업은 독자적인 기술결여 등 문제가 제시되고 있지만 풍부한 시장성이 전망되고 있다. 익스피리언스에서는 총 3단계의 개발계획을 세워 1단계에서는 외국회사와 기술제휴하여 부분적으로 독립생산을 목적으로 한다. 제 2단계에서는 하드웨어를 조립하여 제 3단계로의 진출을 기도한다. 제 3단계에서는 독립적 소프트개발을 시도하고 독립적인 모델을 개발한다는 계획하에 있으며 앞으로 항공, 의학, 교육, 언어개발용 등 응용분야로의 새로운 차원의 제품을 성립시키려하고 있다. 앞으로 직접체험에 많은 시간과 비용을 들일 필요없이 가상체험이라는 경제적인 방법을 사용할 수있게 된 것이다. 정보사회에는 가장 필요한 부분이 되리라 본다.

게임

4 APRIL

THU		1
FRI	에어매니지먼트 II(SFC) NBA프로 배스킷 볼(MD) PC원인 III(PCE) 브래스오브 화이어(SFC : 동시발매 예정) 타이니 툰의 모험(MD : 동시발매 예정)	2
SAT	캡틴날개 IV(SFC : 동시발매 예정)	3
SUN	SD건담워즈(FC)	4
MON	게임챔프 5월호 발매 !	5
TUE		6
WED		7
THU	대열입지전(SFC)	8
FRI	울트라맨(MD)	9
SAT	우주거북선(MD : 동시발매) 돌핀(MD : 동시발매)	10
SUN		11
MON		12
TUE		13
WED		14
THU		15
FRI	PGA EA골프(MD) 듀얼 오브(SFC : 동시발매 예정) 화인드 핸드(PEC) 마계촌외전(GB)	16
SAT		17
SUN		18
MON		19
TUE		20
WED		21
THU		22
FRI	윙스 오브 썬더(PCE) 스윗치(MEGA-CD : 동시발매 예정) 란마½(MEGA-CD : 동시발매) 아랑전설(MD : 동시발매) 에르나드(SFC), 열혈경파 서커리그(FC) 용기병단 단잘(SFC : 동시발매 예정) 데져스 스트라이크(MD : 동시발매 예정) 데드 댄스(SFC : 동시발매 예정)	23
SAT		24
SUN		25
MON		26
TUE		27
WED	슈퍼 봄버맨(SFC) 고릴라맨(FC)	28
THU	코끼리 대 구출작전(MD : 동시발매)	29
FRI		30

CD 바람돌이 소닉 (MEGA-CD : 동시발매 예정) 4월
걸럭시 전사 가이반 (PCE) 4월 예정
기사전설 (MD) 4월 예정
드래곤스 매직(SFC : 동시발매 예정) 6월 연기

챔프

G·주·제우미디어

⑤ MAY

SAT		1
SUN		2
MON		3
TUE		4
WED	골든액스 Ⅲ(MD) 다크위저드(MD) 엑스랜저(MD) 게임챔프 6월호 발매 !	5
THU		6
FRI		7
SAT		8
SUN		9
MON		10
TUE		11
WED		12
THU		13
FRI	바코드 배틀 전기(FC) 007. 사투(MD : 동시발매 예정)	14
SAT		15
SUN		16
MON		17
TUE		18
WED		19
THU		20
FRI	LHX어택쵸퍼(MD)	21
SAT		22
SUN		23
MON		24
TUE		25
WED		26
THU		27
FRI	NBA올스타첼린저(SFC) 나이트 스트라이커(MD) 포퓰러스 외전(GB)	28
SAT		29
SUN		30
MON		31

마스터 오브 몬스터 (SFC : 동시발매 예정) 6월 이후
마신전생 (MD) 5월 하순
성검전설 (SFC : 동시발매 예정) 발매 연기
성마전설 3X30아이스 (MEGA-CD : 동시발매 예정) 5월
스트리트 화이터 Ⅱ 터보 (SFC : 동시발매 예정) 발매일 미정
신성기 오딧세이아 (SFC : 동시발매 예정) 5월 하순
실버사가 Ⅱ (SFC : 동시발매 예정) 5월 발매
아랑전설 Ⅱ (SFC) 올 여름 발매
요괴소년 호야 (FC) 5월 발매
용호의 권 (SFC : 동시발매 예정) 발매일 미정

특보

프린세스 메이커2

IBM PC	현지 발매일	93/4/예정	장르	시뮬레이션	화면외국어 수준	일본어 상
	제작사	가이넥스	용량	3.5ND	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	14,800엔	기타	국내 발매예정	게임 난이도	A(B)C DEF

IBM유저라면 누구나 작년말부터 줄곳 기다려왔던 「프린세스 메이커 2」가 드디어 4월예정으로 발매가 된다. 91년 5월에 전작 「프린세스 메이커」에 이은 시뮬레이션 게임을 애타게 기다리는 여러분에게는 기쁜 소식임에 틀림없다

기본 시스템은 그대로

전작「프린세스 메이커」가 발매된 것이 91년 5월이었다. 이 게임은 소위 "육성 시뮬레이션의 소프트 원조"라고 할 수있는 작품이다. 발매당시에는 유저의 욕구에 맞추었기 때문에 대인기를 누리곤 했었다. 그러한 이유로 「프린세스 2」의 발매가 결정된 것이다. 기본적인 게임 시스템은 그대로 이지만 여러가지의 부분에 걸쳐 큰폭으로 레벨을 업 시켰다.

월 3회의 스케쥴은 어떻게…

플레이어의 역할

플레이어는 10세의 딸을 가진 아버지 역할을 한다. 딸이 18세가 되기까지 남부럽지 않은 성인이 되도록 키우는 것이 목적이다. 1개월을 상순, 하순, 중순으로 나누어 공부를 시키기도하고 아르바이트도 시키기도 하고 가끔은 손잡고 놀러가기도 하는 등 스케쥴을 다양하게 짜서 소화시켜 나가야한다. 그리고 드디어 찾아온 18번째되는 딸의 생일. 도대체 딸은 어떤 성인으로 성장해 나갈까… 이 것이 이 게임의 대강의 스토리이다. 91년에 발매된 전작에서도 스토리의 전반적인 흐름은 같았었다. 특히 스케쥴 내용은 훈련, 아르바이트, 무자수행, 휴식 등 크게 4개로 나누어진다. 이번작에서 두드러지는 것은 큰폭으로 스케쥴의 내용이 크게 늘어나고 파워업 처리되었으며 보다 친하기 쉽고 게임하기 쉽게 되었다는 것이다.

훈련내용은 10종류로 확대

훈련내용으로서는 자연과학, 시문, 신학, 군사학, 검술, 격투술, 마법, 예법, 회화, 무용 등 총 10종류이다. 전작에서는 3종류밖에 없었기때문에 어떤 것 부터 손을 대야할까 눈이 아찔아찔 해버리기 쉽상이다. 플레이어는 어떤 교육방침으로 어떻게 훌륭히 키워나갈까하는 확고한 방책이 서지않으면 안된다.

스케쥴을 정하고 있는 장면

15종류의 아르바이트

아르바이트는 일손돕기, 애기보기, 요리집, 여관의 시중, 농장의 잡일, 교회, 벌목, 머리따는 일, 건축현장의 미장이, 사냥꾼, 가정교사, 술집, 잠자리 청소 등 15종류이다. 단지 이 많은 일들을 처음부터 할 수있는 것은 아니고 연령을 한살 먹음에 따라 조금씩 일거리가 늘어나가는 것이다(10세로 건축현장의 미장이는 좀…). 전작에서는 딸의 아르바이트료가 수입의 전부였지만 이번은 아버지의 수입도 있어서(고작 매년 1회, 9월에 수입이 있을 뿐이다) 돈을 벌기위해서만 아르바이트를 시킨다는 내용은 조금 줄어들 것 같다.

* 무사수행

딸의 무술이 어느정도 숙달되었는가를 확인하는 장면이다. 말하자면 솜씨자랑을 보이는 것이다.

* 휴식

휴식은 자유행동, 바캉스, 사우나, 안정의 4종류이다. 각각 미묘하게 서로의 의미가 틀리므로 그때의 상황에 맞는 것을 선택하지 않으면 안된다.

여관에서의 아르바이트도 굉장히 바빠 보인다. 세탁을 하기도하고 이불을 건조시키기도 한다. 그런 모습에서 우리는 감동을 느낀다

옷을 갈아입히는 즐거움도 있다!

기본적으로 옷은 모두 구입하지 않으면 안된다. 여러 옷을 갈아입히므로써 즐거움을 느낄 수가 있을 것이다. 역시 그 계절에 맞는 옷을 입히지 않으면 안되겠지. 미운자식에게도 좋은 옷을 입히고 싶어하는 것이 부모 마음 아닌가?

움직이기 쉽고 시원스레 보이는 여름 복장

옷을 껴입고 감기에 걸리지 않게 준비 하지 않으면

댄스 파티에 가려면 이 정도로 준비를 해야…

전작이상으로 표현한 파란만장한 인생!?

월 3회의 스케줄을 결정하는 일 이외에도 해놓아야 할 일은 무지하게 많다. 거리에 나와서 쇼핑(무기와 옷 등을 산다)을 하기도 하고 식사와 병원(병에 걸렸을 경우)에 가기도 한다… 물론 성에 가서 왕자님을 만날 수도 있다. 또 거리에 나와있는 사이에 이벤트가 발생하는 일이 있으므로 예정을 잘 짜서 움직이는 편이 좋다.

딸의 건강상태를 체크

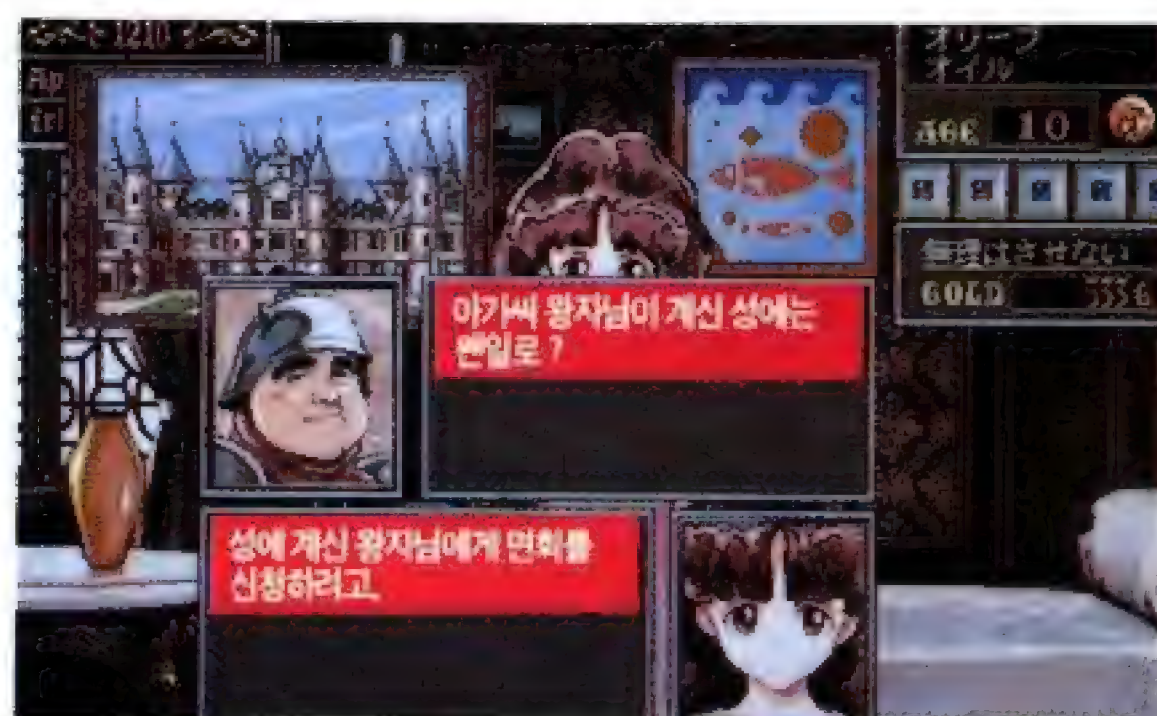
한 딸의 아버지로서 행동하는데 잊지 말아야 할 것은 항상 딸의 건상상태를 체크하는 일이다. 너무 일을 많이 시키면 피로가 쌓여 병에 걸리기쉽기 때문이다. 그렇다면 아버지로서 실격이 된다. 병에 걸리면 딸은 메인화면의 뒤쪽에 있는 침대에 누워버린다. 이것을 보고 싶은 사람은 한번정도는 무리를 시켜봐도 된다. 이 작품에서는 전작에 있던 병에 걸리는 것과 비행소녀가 된다는 것 이외에 연애를 한다는 것이 첨가되었다. 역시 여자아이라면 한번쯤은 사랑을 해 보는 것이 통례이지 않은가.

* 2종류의 그래픽이 준비

이번은 딸의 표정도 전작이상으로 변화하고 얼굴을 표시한 그래픽의 종류도 상당히 늘어났다. 또한 체형도 조금 통통한 형과 스마트한 형의 2종류의 그래픽이 준비되어있다. 식비를 충분히 주어 건강한 아이로 만들어야…한다는 생각을 가지면 통통한 형으로, 여자아이니까 식사는 억제해야…한다는 생각을 가지면 스마트형의 그래픽이 된다. 다이어트 등으로 체형의 컨트롤은 가능하지만 너무 무리를 시키지 않는 편이 좋다.

이것은 바캉스의 한장면. 봄에 산에 가 있는 장면이다

* 엔딩장면에서는

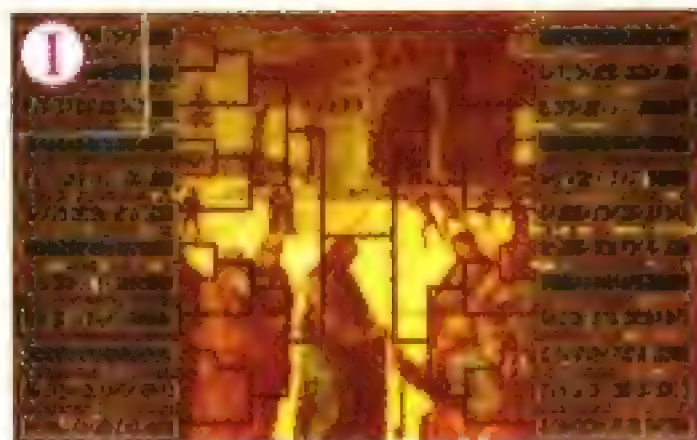
초점화되는 엔딩에는 딸이 어떻게 자라왔고 어떤 사건을 만났는가 등 과거에 있었던 일을 보여주는 씬도 삽입되게 되었다. 그후에 결혼과 취직들의 그래픽이 들어있고 마지막에는 플레이어의 아버지 역활을 평가하기도 한다. 그런데 전작과 크게 틀린 점을 굳이 말하자면 가령(家令)이 붙어있다는 것이다. 플레이어의 집에 있는 가령 큐브가 딸의 교육방법에 대해 여러가지로 조언해준다. 다이어트하면 병에 걸립니다라든가 의사에게 가보는 편이 좋을 겁니다 등 가장 정확한 어드바이스를 해준다. 물론 큐브의 말대로 따를 필요는 없다. 자기는 이런 딸로 만들고 싶다는 이상하에 키우면 되는 것이다. 참고정도로 해두면 좋을 것이다.

성에서 면회를 신청하고 있는 장면. 왕자는 간단하게 만날 수는 없다

크게 파워업한 수호제와 무자수행

전작에서도 마찬가지지만 게임중에서 가장 불만한 것은 1년에 한번있는 수호제와 힘을 겨루어보는 무자수행이다. 특히 수호제는 전작에서는 우승하는 것만을 목표로 키웠다는 사람들의 불만적 요소가 있었기 때문에 이번에는 그 부분이 어떻게 처리되었는가가 한층 궁금증을 더해준다. 하지만 그 부분도 간신히 전모가 밝혀졌기에 소개를 해본다. 가능하면 전부 보여주고 싶은 씬이 있지만 이번에 소개할수있는 것은 이부분까지이다.

수호제

여느때라면 월 3회의 스케쥴을 소화하는 것이 기본적인 작업이지만 매년 10월만은 특별하다. 바로 수호제가 실시되기 때문이다. 이 달만은 거리는 시끌벅적하고 수호제에서는 다채로운 콘테스트가 열리고 당연히 플레이어의 딸도 거기에 참가하게 된다.

수호제에서 개최된 콘테스트는 전작에서는 미스 콘테스트와 무투회의 2종류뿐이였지만 이번에는 미스 콘테스트가 없어지고 대신 요리 콩쿠르, 댄스파티, 예술제가 첨가되어 4종류가 되었다. 특히 이번 콘테스트에서 가장 인상적인 것은 그래픽이 좋아 보고 있기만 해도 즐거움을 느낀다는 것이다. 단 한번의 수호제에서는 한번의 콩쿠르밖에 참가할 수없지만 일단 전부분에 참가시켜 보는 편이 나을 것이다. 왜냐하면 각각의 콩쿠르마다 우승하지 않으면 입수할 수없는 귀중한 아이템이 준비되어 있기 때문이다. 참가하는 것에 의의가 있는 것이 아니라 목적은 우승인 것이다.

전작에서는 미스콘테스트와 무투회의 2종류였다

댄스파티에서도 노력을

요리 콩쿠르

우선 「요리 콩쿠르」에 가보자. 이름 그대로 요리의 맛을 경연하는 콘테스트이다. 시집가기전의 딸이라고는 하지만 역시 요리정도는 혼자서 만들수 있는 능력이 있으면 한다. 이 콩쿠르에서는 특히 그래픽 애니메이션 처리가 두드러진다. 심사위원이 우물우물거리면서 음식을 먹는 부분 등 보고만 있어도 배가 고파질 정도이다.

열심히 요리를 만들고 있다. 충분히 맛 을 보아야겠지요. 너무 맵거나 짜지 않 나?

이것은 심사위원이 먹고있는 장면. 오~잉 우물우물…

무투회(武鬪會)

이 무투회는 전작에도 처리된 부분이다 무기와 마법을 사용해 싸우고 토너멘트전으로 최종 이기는 사람이 우승을 한다는 시스템 그대로이다. 정말로세계에서 가장 강한 사람은 수호제의 무투회가 결정한다라는 모격투기 단체의 구호와 같은 이벤트이다. 기본적으로는 무사수업과 같고 RPG의 전투씬같은 형식으로 싸워나가면 되는 것이다.

댄스파티

정말로 화면사진을 보여주지 못한 것이 아쉽다. 이 댄스파티의 그래픽은 실제로 각 캐릭터가 춤추는 것이지만 이 장면이 정말로 환상적이게 처리되었다는 것이다. 아직 개발도중이지만 우측에서 좌측으로 춤추어나가면서 이동하는 것을 보고 심판한다. 너무 귀엽게 처리되어 무심코 전원에게 만점을 주지는 아닐까?

예술제

예술의 계절 가을! 이 예술제는 회화(그림그리기)의 콩쿠르이다. 충분히 배우고 익혀서 회화에 실력을 닦아놓지 않으면 곤란하다. 이 예술제에서 우승을 노리려면 매일뿐만 아니라 매월 배워두는 편이 좋을 것이다. 그렇게 자기에게 자신을 갖게해 놓으면 거의 틀림없이 우승하지 않을까?

무자수행

무자수행은 수호제가 있는 달 이외라면 평상시의 스케줄에 아무 문제없이 짜놓을 수가 있다. 매월뿐만 아니라 매일이라도 무사수행을 할 수가 있다.

이 무사수행을 간단하게 설명하면 화면사진에서 알 수있듯이 필드형의 RPG 형식 이다.(단. 몬스터를 무찔러도 레벨은 오르지 않는다)무투회전을 시험삼아 해보기에는 적당하다고 본다. 육체파 딸로 키우고 싶은 사람은 도움이 될는지도… 물론 무작정 무사수행의 길로 나서면 안된다는 것은 없다. 검술, 격투술, 마법을 완전히 배워두지 않으면 이야기가 되지 않고 당연 갑옷과 검을 장비하지 않으면 안된다. 그래도 이 무자수행에서 대적할만한 적이 없다면 무투회에서의 우승도 꿈은 아닐 것이다.

단지 거리밖으로 나와 어슬렁 어슬렁 걸을 뿐이었던 전작에 비해 이번은 동서남북의 4방향으로 나눠지고 각각 다채로운 이벤트가 구비되어 있는 등 상당히 정성을 들인 작품으로 되어있다. 이 부분만을 봐서라도 게임으로서 충분히 즐길 수있지는 않을까. 몬스터도 상당히 개성적이기 때문에 만나게 되는 것만으로 즐거움을 느낄 수있다.

동부, 즉 산림지대에서 무사수행하고 있는 씬이다. 전작에 비해 아름다운 그래픽이 두드러진다

북

빙산지대

현재는 거의 아무도 살고있지 않지만 성의 북부는 이전 왕국의 중심이었던 것같다. 거기에서 한층 북으로 가면 험한 산맥이 있다. 여기에 있는 몬스터는 산 정상에 접근할 수록 강한 놈이 등장한다.

아이스볼

야생늑대

스노우오크

서

용암지대

서쪽으로 가면 그 안에 개미지옥이 있는 사막이 연속되고 있다. 그리고 그곳을 빠져나오면 용암지대가 된다. 여기에는 드래곤이 산다는 고대유적과 마왕의 별장 등 조금은 접근하기 어려운 명소(?)가 듬뿍있다고 한다.

산드레이더스

드래곤

헬파이에

동

정글 지대

어디를 가더라도 나무 투성이인 산림지대이다. 이 숲의 어딘가에 지하도로의 입구가 몇개인가 있는 듯하다. 이 입구를 발견하면 평상시에는 갈 수 없는 곳에도 갈 수가 있다는 이야기가 …우선은 이것을 찾는 것이 목적이라 하겠다.

줄겔 맨티스

아메바

산고양이

남

습원지대

언듯보면 통행불가능인 것처럼 보이는 습원지대이지만 얇은 여울등을 이용하면 건널수가 있다. 습원지대의 몬스터는 강적이다. 앞에 소개됐던 인간사냥사, 토롤, 피쉬맨 이외에도 강한 적이 우글우글 거린다.

인간사냥사

토롤

핏쉬맨

CAPCOM

STREET FIGHTER II TURBO

스트리트화이터 II 터보

—세계 전 기종으로 등장 ! —

슈퍼패미컴에 이어 메가드라이브(롬팩), PC엔진으로 6월에 등장 !

매킨토시를 제외한 전 기종에 등장할 스트리트 화이터 II

이 화면 사진은 아미가(AMIGA)용의 『스. 화 II』화면 현재 미국 아미가판 게임차트 No.1에 랭크

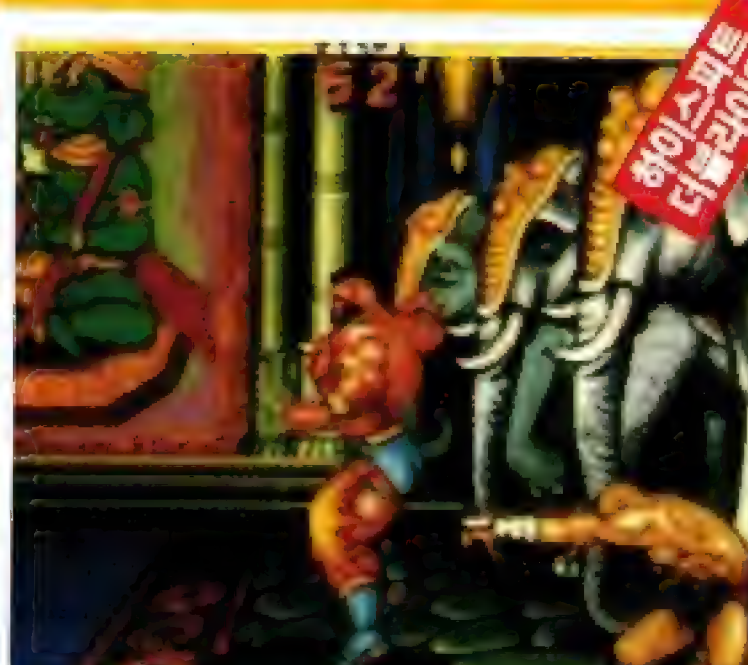
92년 한해를 스트리트화이터2의 파동권으로 휘감아버렸던 캡콤사의 전략이 드디어 슈퍼패미컴을 포함 전 기종으로 휘몰아칠 전망이다. 액션게임의 대표적인 개발사 캡콤사가 스트리트화이터2로 전 기종을 휩쓰는 이번 정보는 천하통일의 위대한 업적을 바로 눈앞에 두고 있는 셈이다.

이미 오락실에서는 초인기 절정을 구가하는 스트리트화이터2 터보가 올 여름 슈퍼패미컴으로 이식된다는 소식 외에 메가드라이브와 PC엔진으로도 등장한다는내용이 정식으로 발표되었다. 한편 메가드라이브용으로는 항간의 소문과는 달리 메가—CD가 아니라 롬팩으로 캡콤에 의해 6월에 발매된다는 소식이다. 아울러 PC엔진용도 슈퍼 CD-ROM²용이 아니라 휴카드로 NEC에 의해 발매된다고 한

놀랄만한 것은 20메가의 대용량 ! 또한, 메가드라이브용의 6(씩스)버튼 컨트롤러와 같이 PC엔진 전용 6(씩스)버튼 컨트롤러(가격 미정)도 곧 발매될 예정이라고 한다.

『스. 화II』에 많은 기대를 가지고 있는 독자들은 궁금증에 많이 해결되었으리라 본다. 남은 것은 메가드라이브용의 용량인데 챔프편집부의 추측으로 PC엔진과 같이 20메가(?)이상이 되지 않을까 예측한다.

스트리트 화이터II 터보 6대 조 필살기!!

공중 용권 시풍각 / 기공권 / 하이퍼 스피드 더블 라리아트 / 바치킬 공격 / 요가 텔레포트 / 슈퍼 백스텝 드롭킥 (illustration labels)

저가 신형 메가드라이브 CD 판매 임박
— 6버튼 새모델, 2만엔 정도 저렴 —

저가격 슈퍼알라딘보이 6버튼과 함께 등장할 스화II 터보!! 기대하십시오

세가사에서 현 메가드라이브를 저가격형으로 개조 판매한다는 정보는 이미 귀에 익은 이야기. 그러나 메가 CD도 염가판 메가드라이브와 동시에 판매될 것이라는 소식은 금시초문이기에 우리들의 귀를 솔깃하게 만든다.

우선 저가격 메가드라이브는 모뎀접속용 인터페이스, 헤드폰 단자, 볼륨 컨트롤러용의 스위치를 제거해 현재의 메가드라이브보다 약 7천엔 정도 싸질 전망이다.

새로 나올 메가CD도 현재의 것과 기능면에서 별로 다르지 않으나 가격은 약 2만엔 정도 싸질 것이라는 것이 일본 유통관계자의 설명이다.

신형 메가드라이브와 메가CD가 동시에 판매된다는 것은 소비자로 하여금 세트 구입을 유도하는 의도로 파악된다.

비법대공개①

스페셜 금단의

6대 보스 격파법 화이널 환타지V

게임유저라면 누구나 화이널환타지를 클리어하고 싶을 것이다. 그러나 마지막 동굴에서 가로막고 있는 보스들은 모두 대단히 강하기 때문에 그 기대는 잘 이뤄지지 않는다. 지금부터 깨뜨리기가 무척이나 힘들다는 마지막 보스들을 깨뜨릴 수 있는 비법을 여러분에게 알려주겠다. 그 다음은 여러분이 직접 엔딩을 보도록!!

1 차원성의 감옥에 숨어 있는 아포카로프스

먼저 차원성의 지하 감방에 가만히 서있는 남자에게 말을 걸어보자! 그 남자의 질문에「하이(예)」라고 대답을 하면 남자는 정체를 나타내고 아포카로프스와의 싸움이 시작된다.

아포카로프스의 약점은 독에 약하다. 바슈 마법검 '바이오'로 공격을 한다. 레나에게도 '바이오'를 사용하게 하자! 아리스에게는 '헤리스가'로 움직임을 빠르게 하고 쿠루루는 던지는 공격을 해보자! 적은「레벨 3 프레아」와「검은 공격(쿠로 쇼우게끼)」등 청마법을 많이 쓴다. 모든 청마법을 막을 수는 없지만「리플렉」과「가반크리」를 사용하면 방어할 수 있다.

2 차원성의 여왕 하리카리나소스

⊙개구리로 변한다면 「소녀의 키스」

전쟁이 시작되면 갑자기 '쿠후후후!' 라고 외치는 소리와 함께 전원이 개구리로 변하게 된다. 그러나 여기에서 당황하면 안된다. 침착하게 '처녀의 키스', '토드' 또는 '엣나' 중의 하나를 사용해서 한사람씩 사람으로 돌아오면 된다. 몇번이고 같은 모양이 반복되기 때문에 '처녀의 키스'는 항상 준비를 해두는 것이 좋다.

3 보석상자를 지키는 쥬얼비스, 알티, 로티

⊙변신을 하면 무서운 파워로 기습해 온다!!

바슈의 마법검 '후레아'로 공격해서 빨리 알티 로티를 쓰러뜨려라! 그리고나서 쥬얼비스로 변신을 한다면 화리스는 '오딘'을 사용을, 사용해서 결정을 낸다.

이 곳 저 곳에서 두려움이 몰려온다!

마법을 사용한 공격이 많기때문에 사이레스는 항상 준비를 해두어야 한다

하리카르나소리는 개구리로 변하게 하는 목소리외에 파워를 집중시켜 큰 대미지를 주는 '호리'와 '지바텐칸'으로 공격을 해온다. 바슈의 마법검 사이레스로 마법을 걸자! 쿠루르는 던지는 공격, 레나는 후레아, 화리스는 커맨트(コメソト)로 공격을 하면 좋다.

4 차원성의 대보스 트윈 타이머

◎최강의 마법 '기가후레아(ギガフレア)'를 사용해 온다!

트윈 타이어가 잘쓰는 기술은 메가후레아보다 더 강한 마법 기가후레아이다. 계속해서 이 놈의 공격을 받으면 우리가 아무리 강하더라도 쓰러지고 말 것이다. 그러나 이 마법에는 2가지의 약점이 있다. 그 하나는 시간이 걸린다고 하는 것. 또 하나는 마법을 사용하기 전에 틈이 생긴다고 하는 것이다. 결국 기가후레아를 사용하기 전에 쓰러뜨려야 한다.

5 감옥의 보스 카타스트 로후

◎「아스소이카」를 잘 쓰는 대마귀이다.

생명력 19,997

약점 — 없음

지하 감방 통로의 깊은 곳까지 가서 말을 걸면 전투가 시작되는 것이다. '악마의 눈동자'는 '에스나'로 회복한다. 그리고 순번이 레나에게 돌아온다면 급하게 「레비티트」를 전원에게 걸리게 하자! 카타스트로후는 이쪽이 「레비티트」를 사용하면 반드시 중력 100으로 마법이 없어져버리는 일이 있다. 즉 그 사이에는 다른 공격을 해오지 않을 것이다. 몇번이고 레비티트 걸고 멍하고 가만히 있으면 모두 쓰러질 것이다. 바슈는 마법 '후레아'를 사용해서 공격을 하면 효과적이다.

생명력 50,000

약점 — 성령의 힘, 물

계속 내려치는 기술을 최고로 이용하라!!

트윈타이어는 기가후레아 외에도 메가후레아와 타이달 화이브을 사용해 온다. 그렇기 때문에 가능한한 빠르게 쓰러뜨려야 한다. 화리스는 헤이스가를 사용하고 그 다음 류안아산으로 공격을 한다.

'술', '리플렉' 등으로 방어를 하는 것이 좋다

6 마지막의 세이브 포인트를 쟁취하라! 레크로화비아

⊙4개의 바리아가 완전히 방어되어져 있다

생명력 44,044

약점-물, 바람, 지진 독, 화염 성령의 힘, 물, 번개 냉기.

그 아무리 대단한 바리아(보호망)도 소환마법과 마법검만은 통한다. 바슈는 마법검 브레아스, 화리스는 바하므트와 리원 아산으로 하나하나씩 사용해서 적을 공격하자! 바리아가 없어진 후의 레크로화비아는 약점이 굉장히 많아진다. 그러나 아직도 강하다는 것을 명심하라! 전력을 다해 싸우지 않으면 우리쪽의 승산은 제로!

마법검과 소환마법이라면 리플렉도 무섭지 않다!

바리아가 사용한 마법은 리플렉이다. 자! 우리의 공격을 받아라

적은 우리들의 상상을 초월한 최강의 적! 고램과 가반쿠르로 방어를 한후에 마법검 후레아로 결단을 내자! 반드시 오랜 싸움이 될 것이다. 그렇기 때문에 회복 아이템을 많이 가지고 있는 것이 좋을 것이다.

란마 1/2

슈퍼패미컴용

스페셜 대공개 ②
금단의 비법

RANMA NIBUNNOICHI
らんま1/2
爆烈乱闘篇
PUSH START BUTTON

슈퍼패미컴용으로 널리 사랑을 받고 있는 란마1/2은 무수히 많은 금단의 비법이 있다. 그 중 게임을 즐겁게 하기위해서 꼭 필요한 것을 엄선해 여러분께 공개하겠다. 국내에서도 폭발적인 인기를 얻고 있는 란마 1/2. 자! 그럼 보시라!!

즐겁게 엔딩을 볼 수 있다

시나리오 모드에서 1번 승리한 것만으로 엔딩을 볼 수 있는 방법이 있다. 시나리오 모드에서 흰 캐릭터를 선택한 후에 사진첫번째 화면에서 A, R, X를 동시에 누르고 디버그모드를 나가자. 여기에서 흰 캐릭터를 보고싶은 캐릭터로 정하고 대전상대를 판스트 타로(변신후)로 해서 쓰러뜨리면 엔딩을 볼 수 있다.

필살기를 연속공격 할수 있다

란마1/2에서 필살기만을 사용해서 공격을 할 수 있다. 기술을 연속해서 사용하는데 적에게 틈을 보이기 쉽기 때문에 어떻게 빠르게 공격을 연속해서 공격을 하는가가 이 비법의 포인트이다.

우선 상대방이 화면의 끝에 있을 때 대공격을 저축하면서 비룡승천파를 발사한다. 그리고 비룡승천파(히류소텐하)가 나오는 사이에 버튼을 연타해서 화중천진 감률권(아마구리켄)을 낸다. 그리고 이 기술을 내고 있는 사이에 십자버튼을 상대방 쪽으로 놓아두고 기술을 마친 그 순간에 저축하고 있던 버튼을 놓으면서 맹호고비차(다까비샤)를 쏜다.

조작
①비룡승천파
②화중천진 감률권
③맹호고비차

이 때 멍하고 있지 말고 버튼을 누르고 있어야 한다

기술을 사용하고 나서 십자버튼을 상대가 있는 방향으로 누르고 다음의 기술을 준비해 두자!!

저축하고 있던 버튼을 뜨면서 공격!!

CHECK!!

화중천진 감률권에서 맹호고비차로의 연결은 가능한 빠르게 하지않으면 상대의 반격을 받게 된다. 여기에서는 화중천진 감률권을 다 쏘고난 후 팔을 움크린 그림이 나온다. 이 때 모아두고 있는 버튼을 떼면 된다.

맹호고비차는 이 때 사용하라!!

이 사진에서 A, R, X를 동시에 누른다

상대 캐릭터를 판스트 타로(변신후)로 한다

판스트 타로와의 싸움에서 이기면....

한번만 승리를 해도 엔딩을 볼 수 있다

료가 3연속 대 공격

료가로 대공격만을 연속해서 공격할 수 있는 방법이 있다. 먼저 대공격을 저축하고 점프를 해서 십자버튼을 밑으로 누르면서 날라서 우산찌르기. 가능한 한 깊게 찌르도록하자!! 그리고 십자버튼을 밑으로한 채 착지를 해서 웅크려서 대공격을 히트시킨다. 여기에 상대는 구르기 때문에 이때 지금까지 모아두고 있었던 버튼을 떼어서 폭쇄점혈을 발사시킨다. 십자버튼을 밑으로 누른채 대공격을 2회 그리고 저축하고 있었던 대공격 버튼을 떼는 느낌으로 조작한다.

조작
① 점프+십자버튼 하+대공격
② 웅크려서 대공격
③ 폭쇄점혈

십자버튼을 밑으로 누른채 착지해서 대공격을 히트시킨다

처음의 공격은 가능한한 깊이 맞추도록 하자!!

상대가 일어나는 것을 겨누어서 공격을 한다

무스 매발톱권 던지기

무스를 사용한 연속공격. 정확히 타이밍과 시간을 맞추어서 사용을 하면 상대가 방어하고 있어도 반드시 기술이 먹혀 들어간다.

먼저 상대방과 이쪽의 다리가 겹쳐지는 그 순간 상대방의 등 뒤로 착지할 예정으로 점프해서 상대방이 뒤돌아보는 그 순간, 그 순간은 대부분 무방비 상태로 된다. 이 때 조금은 치사하지만 매발톱권을 낸다. 이렇게 하면 상대방이 방어하고 있어도 반드시 맞출 수가 있다. 그리고 상대방이 이 공격을 맞고 멍하고 있는 상대방에게 곧 자신이 날아온 방향으로 십자버튼을 누르고 상대방을 던져 버린다!! 성공하면 무스가 일어로 '타까쯔메에~' 하고 외친다.

조작
① 점프+십자버튼 하+대공격
② 좌우+소 또는 대공격

상대가 돌아보는 순간 무방비 상태를 노려 매발톱권을 낸다

자신이 날아온 방향으로 십자버튼을 누르면서 상대를 던진다

정확히 공격이 가해진다면 상대가 반격할 틈도 없다

컴퓨터와 대전 가능하다

대전모드, 단체모드가 있다는 것은 이미 여러분도 잘알고 있을 것이다. 그러나 컴퓨터와 싸울 수 있는 모드가 있어 여러분께 소개하겠다. 대전모드 또는 단체모드 어느쪽의 모드에서나 캐릭터 선택화면에서 ① 컨트롤러를 누르면서 십자버튼을 좌우 어느쪽이든 누른다. 그러면 2인 플레이어의 커서가 움직이기때문에 L, R과 누른채 캐릭터를 선택할 수 있다. 그런다음 1인 플레이어의 캐릭터를 선택하면 컴퓨터와 대전을 할 수 있게 된다. 또 컨트롤러를 2개 연결해 놓고 ① 컨트롤러를 2플레이어에, ② 컨트롤러를 1인 플레이어로 결정해서 사용하면 컴퓨터가 스스로 2인용으로 싸우는 것을 감상할 수 있다.

단체전 모드

단체전의 멤버를 결정하는 화면에서 컨트롤러의 L, R을 누르면서 선택을 한다

대전모드

대전상대를 선택하는 화면이다. 요령은 전과 동!

컴퓨터와의 대결

상대는 컴퓨터다
컨트롤러로는 2인 플레이어를 컨트롤러로는 1인 플레이어를 선택해서 게임을 시작한다

컴퓨터 스스로 싸운다!! 잘 보고 배우세요

비쥬얼 장면만을 볼 수 있다

비쥬얼 장면만을 볼 수 있는 비법이 있다. 모드 선택화면에서 선택, X, 상, 좌, 하, 우, 상의 순서로 입력하자!! 그러면 타이틀 아래의 캐릭터의 이름과 오프닝, 엔딩 등을 표시하는 문자가 표시되어 진다. 십자버튼의 좌우에서 문자로 전환해서 스타트를 누르면 비주얼 씬을 볼 수 있게 된다.

모드 선택화면에서 선택, X, 상, 좌, 하, 우, 상 순으로 입력을 하자!!

타이틀 아래에 캐릭터의 이름과 장면을 표시하는 문자가 표시되어 진다

상대의 등뒤를 맞추도록 공격을 해서 다음의 기술을 맞추기 쉽게한다

대전중에 변신 할 수 있다

대전중 캐릭터를 변경할 수 있는 비법이 있다. 먼저 대전모드에서 란마(남자)가 판스트 타로(변신전)을 선택해서 게임을 시작한다. 다음에 대전중에 L, R을 누르면서 십자버튼을 위로 하고 연타해 보자!! 그러면 갑자기 캐릭터의 머리 위에서 물이 떨어져 나오고 란마(남자)는 여자 란마로 판스트 타로(변신전)는 변신후의 판스트 타로로 변신한다.

예를들어 변신전의 판스트 타로에서 L, R을 누르면서 십자버튼을 위로 연타시켜보자!

그러면 갑자기 머리 위에서 물이 떨어진다

그러면 란마도 판스트 타로도 변신을 한다

판스트 타로에서 시나리오를 플레이 할 수 있다

시나리오 모드에서 한번 클리어하고서 사용하게 되어 있는 판스트 타로를 처음부터 사용할 수 있는 커맨드이다. 시나리오와 대전 등의 게임모드 선택화면에서 상, 우, 하, 좌, 상, X, 선택의 순으로 입력해 보자!! 성공하면 '세에이'라고 란마(남자)가 말한다. 이 다음은 시나리오 모드를 선택해서 게임을 시작하면 보통때는 10인 밖에 선택할 수 없는 선택화면에서 변신전과 변신후의 판스트 타로가 첨가되어 12인의 캐릭터로 된다. 판스트 타로로 게임을 하면 최후의 적은 하포사이가 된다.

시나리오를 선택해서 게임을 시작한다

이 화면에서 상, 우, 하, 좌, 상, X, 선택 순서대로 입력하면 란마의 목소리가 들린다

처음부터 시나리오로 판스트 타로를 사용할 수 있게된다

판스트 타로의 최후의 적은 최강의 캐릭터인 하포사이다!! 조심!

우경 텐카스 3단 공격이 가능

우경으로 텐카스 칸샤크 다마믹스을 받았을 때의 경직시간을 이용한 3단 공격. 최초의 공격이 결정되면 상대방은 반격할 수 없게 된다.

처음에는 텐카스 칸샤크 다마믹스를 사용한다. 이것을 상대방의 등뒤에 히트시키도록 발사시켜야 한다. 상대방이 화면의 끝에 있을 때에는 이 기술을 사용할 경우 보통 때보다 조금 떨어진 곳에서 기술을 쓰는 것이 좋다. 이 기술에 상대방이 맞으면 곧 상대방이 있는 곳으로 2, 3보 걸어가 소공격을 히트시킨다. 상대방이 있는 방향으로 움직이지 않으면 소공격을 적중시킬 수 없다. 그리고 이번에는 대공격!! 걷고 있는 상태이기 때문에 지금의 십자버튼은 상대방을 향하고 있을 것이다. 이 때 '곤조기리'를 사용한다. 걸으면서 소공격, 대공격 등을 리듬을 타고하는 것이 요령!!

①텐카라 칸샤트 다마믹스
②소공격
③좌 우+대공격

소공격을 사용한 후 곧바로 대공격!! 걸으면서 공격을 하기 때문에 반드시 곤조키리가 나온다

상대방이 있는 곳으로 몇 걸음 앞으로 전진한 다음 소공격인 상혼 찌르기를 히트시킨다

체크 CHECK!!

공격이 걸리는 상대와 걸리지 않는 상대

이 3단 공격에서는 상대 캐릭터 중에서 공격이 어느 장소에서나 듣는 상대와 화면의 끝에 있을 때만 듣는 상대(이 중에서도 공격이 잘 통하는 상대와 잘 통하지 않는 상대가 있다), 기술이 먹지 않는 상대 3종류로 분류를 할 수 있다. 그래서 아래의 표에 그것을 정리해 놓았다. 이것을 참조해서 기술을 사용하시기를…

■기술이 어느 장소에서도 통하는 상대	
★란마(남) ★겐마 ★고순구기 ★킹 판스트 타로(변신전)	
■기술이 화면의 끝에서만 먹는 상대	
♣먹기 쉬운 상대	★란마(여) ★아깨네 ★료가
♣먹기 어려운 상대	★무스 ★우경 ★판스트 타로(변신후)
♣먹지 않는 상대	★샴프 ★하포사이

또 기술이 화면의 끝에서 먹는 상대(하포사이를 제외하고)에는 2번째의 소공격을 빼고 2단공격을 하는 것이 좋다.

잠깐만

미아마에

프로필

1973년 1월 16일생. 일본 후지TV 주연 탤런트 양성소에서 탤런트로 입문. 현재 일본 인기 그룹 '코코'에서 활약하고 있다. 지난 12월에는 새로운 앨범 「Syiph」을 내놓기도 했다. 「스트리트 화이터 2」의 춘리 분장으로 나온 미아마에는 '춘리의 테마노래'를 불러 더욱 유명하다.

귀여우면서 강한 이미지의 춘리. 그 아름다운 눈에는 웬지 슬픔이 고여있는 듯 하다.

'스타는 만들어 지는 것이다'라는 일본 TV 관계자의 말처럼 미아마에는 일본의 매스컴이 만들낸 '게임의 스타'이다. 귀여우면서 강한 여자를 만든다는 것은 무척 어려울 것이다. 그러나 미아마에는 춘리와 너무나 비슷한 이미지를 지니고 있는 듯하다.

여자 속옷 수집가 '팔보제'를 아시나요

란마1/2 만화를 보신 분은 알고 계시겠지만 '팔보제(하포 사이)'는 대단한 수집가이다. 그것도 모두 여자 속옷만 수집한다. 그래서 란마가 여자로 변하면 그것도 훔쳐가 란마(여자)와 치열한 싸움을 한다.
우리나라에서도 학력고사나 고입 연합고사의 경우 여자 방석을 훔쳐가는 한국판 '팔보제'가 있다던데 이거 문제죠!

이것이 알고싶다

국내 게임시장 존폐 위기, 어느쪽으로 가야할까?

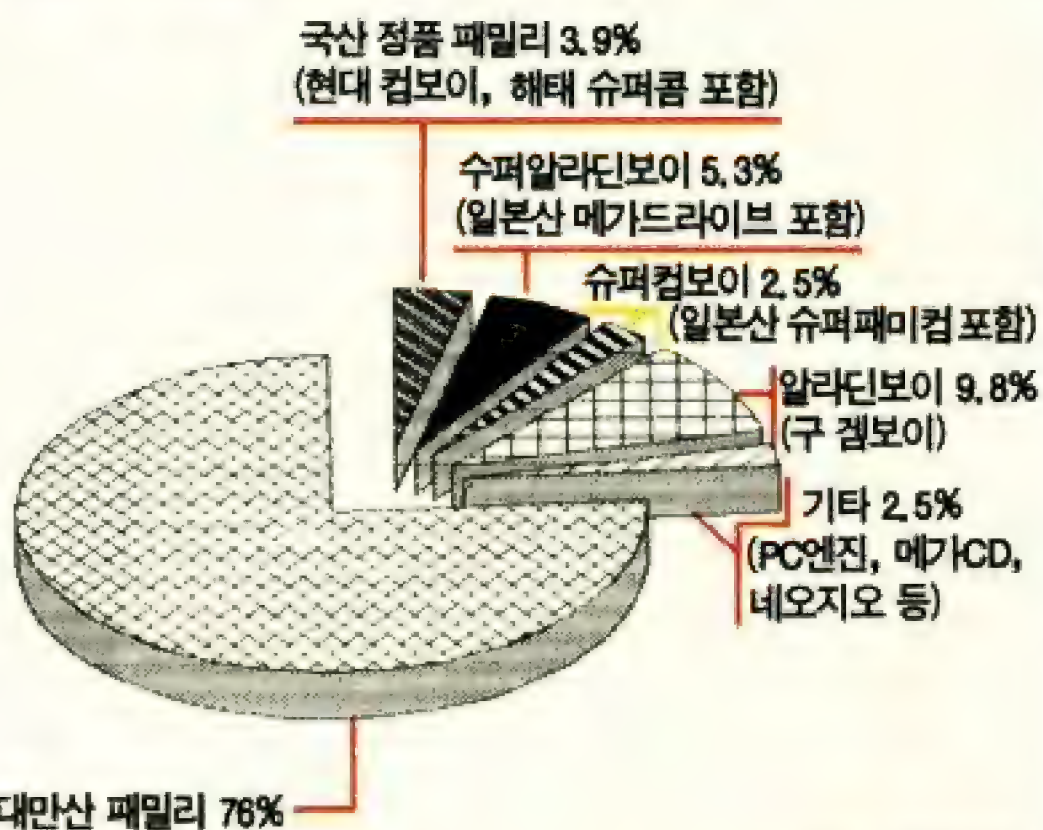
최근 국내 게임시장이 불법복제 게임팩 단속에 따른 이상 한파로 몹시 몸살을 앓고 있습니다. 불법복제 게임팩의 꾸준한 단속에 따라 정품만을 진열해 놓는 등 외관상으로는 안정을 되찾는 듯이 보이지만, 게임 전문매장들이 폐업내지는 전업을 서두르는 이유는 무엇일까요? 우리는 이 점에 대해서 궁금증을 가져야 하고, 원인에 대해서 정확히 알아야할 필요가 있습니다. 그렇지 않으면 앞으로 게임생활 영위에 지장을 초래받을 수도 있기 때문입니다.

지난 3월 11일 용산 전자상가에서 불법복제 소프트웨어 추방결의 대회가 열렸다

패밀리 시장 단절로 전체 게임시장 존폐기로

불법복제 게임팩에 대한 강력한 단속에 대해 게임관련 중소업자들의 우려의 목소리가 높아지고 있는 것이 사실이다. 이들의 주장을 간단히 요약해 보면, 지금까지 게임시장을 형성한 모체가 대부분 패밀리 복제 게임팩과 게임기(주로 대만산)이고, 그동안 패밀리 복제 게임팩들로 인해 시장이 형성, 간혹 대기업의 16BIT 정품 게임팩이 팔린 것이 사실인데, 지금와서 패밀리 복제품의 강력한 단속을 하면 과연 4~8만원씩 하는 값비싼 대기업의 16BIT 게임팩 판매가 잘될 수 있느냐는 것이다. 즉 게임 유저들은 1~3만원의 가격으로 지금까지 대만산 복제 패밀리 게임팩을 통해 다양한 게임을 즐겨왔는데, 동일 가격대의 정품 패밀리 게임팩이 공급되지 않는 상황에서 값비싼 16비트 정품 게임팩만을 일방적으로 사기를 강요한다면 그것이 현재 유저들의 구매욕구를 이끌 수 있느냐는 것이다. 결국 박리다매(이익을 적게 하고 많이 판매한다)를 해왔던 패밀리 시장의 단절은 대기업의 게임기와 16BIT 게임팩 등 다른 게임 관련물품의 구매 행위 위축으로 이어진다는 것이다. 무차별 단속으로 인해 전체 가정용 게임시장에서 80% 정도를 차지하는 패밀리 게임시장의 사장(死藏)은 곧바로 게임 전문매장들의 폐업으로 이어지고, 국내 게임산업의 존립 여부를 위태롭게 만드는 원인이될 것이라고 말하는 것이 게임업계 관계자들의 주장이다.

기종별 국내시장 분포율

- 국산 정품 패밀리 3.9% (현대 컴보이, 해태 슈퍼콤 포함)
- 수퍼알라딘보이 5.3% (일본산 메가드라이브 포함)
- 슈퍼컴보이 2.5% (일본산 슈퍼패미컴 포함)
- 알라딘보이 9.8% (구 겜보이)
- 기타 2.5% (PC엔진, 메가CD, 네오지오 등)
- 대만산 패밀리 76%

〈기준 200만대〉

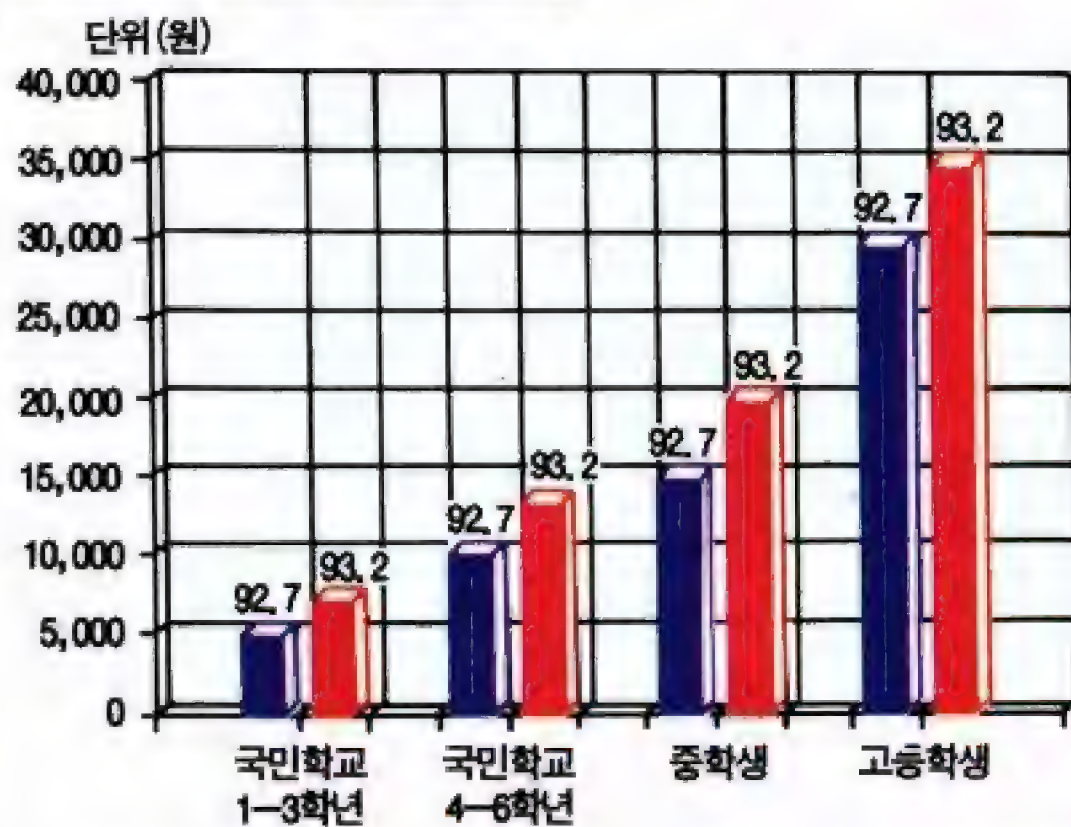
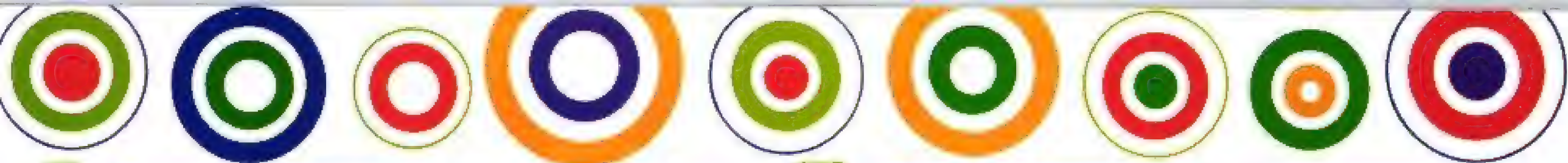
* 1993년 3월 현재까지 전국적으로 약 200만대의 게임기가 보급되어 있고, 그 수치를 백분율로 표기했다. 위의 근거는 각 업체의 자료를 토대로 자체 분석으로 추정한 수치임.

게임 유저의 월 용돈 평균치

단위(원)

세로축: 0, 5,000, 10,000, 15,000, 20,000, 25,000, 30,000, 35,000, 40,000

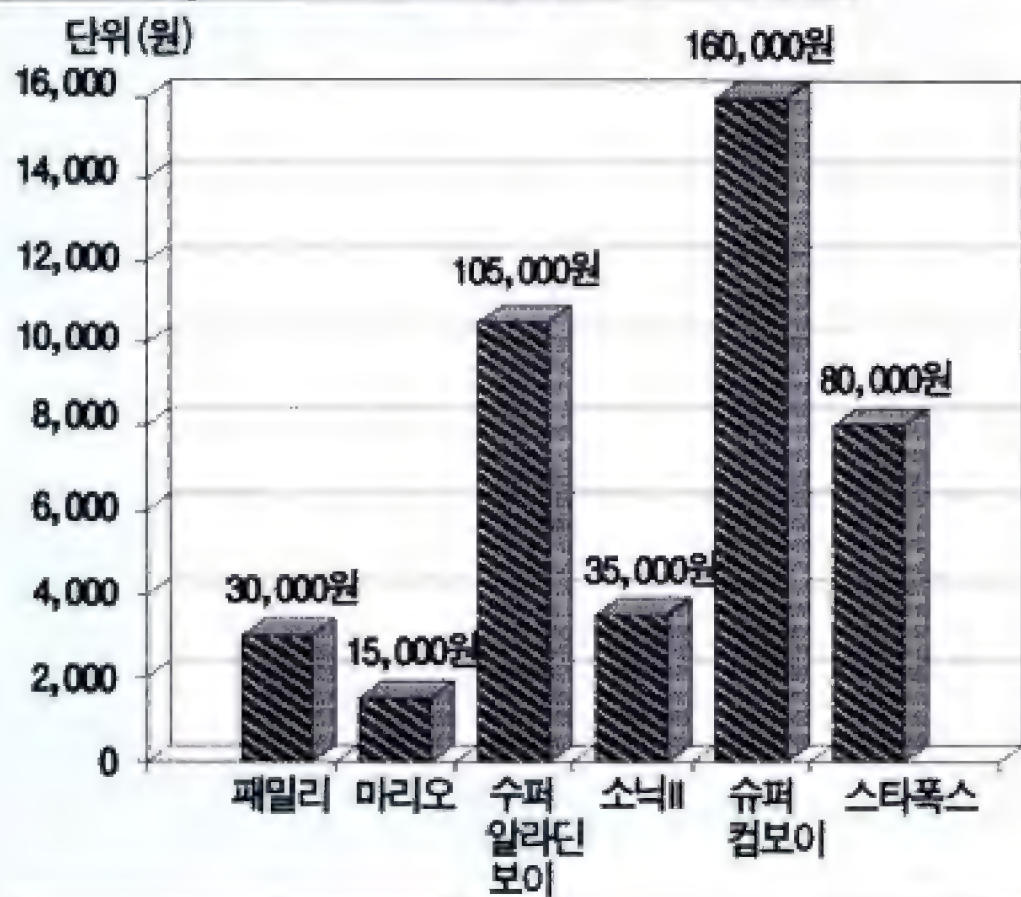
막대 범례: 92.7 / 93.2

가로축: 국민학교 1~3학년, 국민학교 4~6학년, 중학생, 고등학생

* 본지가 92.7월, 93.2월 두차례에 걸쳐 각각 1,000명을 대상으로 앙케이트를 통해 조사한 수치임. (아울러 이 앙케이트 조사결과 게임유저들은 본인이 원하는 게임팩 1개를 사기위해 평균 3달이 걸리는 것으로 분석되었음을 밝혀둔다)

대기업, 복제 게임팩은 게임산업 성장 걸림돌 주장

이에 대한 대기업의 주장 또한 만만치 않다. 대기업의 주장은 지금까지 좋지못한 풍토(불법복제가 난무하는 현실)로 인해 게임팩들이 무분별하게 들어왔으며 천차만별의 가격 구조가 형성됐고, 이것이 국내 게임산업의 가장 큰 문제점 중의 하나인 비정상적인 유통구조를 형성케 했던 주범이라고 단정하고 있다. 결국 '걸러지지 않은' 게임들이 국내 게임산업의 장기적인 발전에 걸림돌이 된다는 것이다. 그리고 국내에 유통되는 불법복제 게임팩 및 불법반입 일제 게임팩 그리고 불법반입 게임기들이 엄연히 법에 저촉되는 밀수품이기 때문에 결코 방관할 수 없다는 것이다.

한편 게임을 즐기는 게임 매니아들의 입장에서는 불법복제 게임팩도 나쁘지만, 자신이 갖고 있는 게임기(주로 패밀리 게임기)에 사용할 수 있는 게임팩을 구하기 어렵다는 점에 많은 불만을 갖고 있다. 값이 싼 불법복제 게임팩을 사용하여 게임을 즐기던 이들은 단속이후 신종 패밀리 게임팩을 구입할 수 없다는 점에 상당한 불만을 느낀다. 그렇다고 복제 게임팩보다 더욱 비싼 15-18만원대의 고기능 게임기와 5-8만원대의 게임을 구입하기에는 주머니 사정이 좋지 않다는 것이다. 신종 게임을 하고 싶지만, 현실적으로 오락실에 가는 것 외에는 방법이 없다는 것이다. 많은 게임 매니아들은 하루빨리 대기업에서 정식으로 패밀리 게임팩을 값싸고 다양하게 공급해주기를 바라는 것이다.

많은 게임 전문매장이 폐업을 했고, 그렇지 않은 게임 매장은 겸업 또는 전업을 서두른다. 한 게임 매장은 경영난을 못이겨 비디오 테이프도 판매하고 있다.

게임기별 가격과 기종별 대표적 팩의 가격 비교

유저들의 주머니 사정 고려, 점진적인 16비트로의 전환이 바람직

모두의 주장이 나름대로 일리가 있는 것은 사실이다. 그러나 우선 대기업 주장이 정당성을 인정받으려면 일방적으로 16비트 게임기와 팩을 강요하는 것에 앞서 패밀리 시장의 시장 점유율을 중시, 기존 대만산 패밀리 게임팩 가격대에 다양한 소프트웨어의 공급을 하면서 점진적으로 16비트로의 이전이 이루어져야 하는 것이다. 또 당분간은 16BIT 게임팩의 가격을 낮은 마진으로 일본 소비자 발매가 보다도 저렴하게 공급, 자연스럽게 8BIT 게임 유저를 16BIT 시장으로 전환시켜야 한다는 것과 어느정도 유예기간을 두어 자연스럽게 불법복제 게임팩 및 불법반입 게임기들이 사라지게 해야 한다는 것이 오랜 게임업계 종사자들의 진단이다. 즉 무차별적인 단속만이 능사가 아니라 빨리 패밀리 유저들의 구매 욕구를 촉진시킬 수 있는 대책을 세우지 않으면 국내 게임시장은 존폐의 기로에 놓이게 될 것이라는 것이 많은 관계자들의 견해인 것이다.

패밀리, 소생 가능성은 없는 것일까?

친숙한 이미지의 게임기로 항상 우리곁에 있는 패밀리는 영영 자취를 감추지는 않을까? 지난 불법복제 단속의 가장 큰 피해를 입은 8BIT 패밀리는 국내 보급된지 10년만에 최고의 위기를 맞고 있다. 패밀리는 나름대로 국내 게임문화의 성장에 커다란 기여를 한 것이 사실이다. 부담없이 접할 수 있는 손쉬운 조작과 많은 인기 게임 소프트웨어가 이를 뒷받침한다. 화이널환타지, 드래곤볼Z으로 대표되는 명작들이 다수 포진해 있다. 물론 값이 저렴하다는 것도 빼놓을 수 없을 것이다. 같은 8BIT인 겜보이는 패밀리 보다 나을 것이 없는데 삼성의 적극적인 마케팅 전략으로 아직까지 계속해서 신종 게임팩이 발매가 되고 있는 반면 150만대 이상 가장 넓게 분포된 패밀리는 현대의 무관심으로 점차 설자리를 잃고 있다. 이 시점에서 많은 게임업체 종사자들은 정확한 시장 구조 분석을 못하는 현대의 근시안적인 마케팅 전략을 비난하고 있는 것이다.

문의처 : 삼성전자 게임기 사업팀 513-1671
현대전자 게임기 영업팀 398-4397

게이머

특별 인터뷰

수많은 게임이 만들어지는 곳, 게임의 원산지인 일본의 게이머들은 과연 게임에 대해 어떤 의견을 가지고 있는 것인가? 또 어떤 생각을 가지고 있는가? 게임을 좋아하는 게임 유저라면 누구나가 한번 쯤 떠올리는 의문일 것이다.

그리고 과연 한국의 게이머들은 무슨 생각을 가지고 있을까? 한국 게임의 미래에 대해서는 어떤 생각을 가지고 있는 것일까? 또 우리 주위의 모든 어른들은 게임에 대해 부정적인 시각만을 가지고 있다고 하는데 과연 정말 그러한가?

「게임챔프」에서는 여러분들에게 이러한 것을 알려주기위해 일본의 프로 게이머와 한국의 게임 제작가, 또 일반 게임팬과 특 별 인터뷰를 가졌습니다.

일본 프로 게이머 타지리 사또시

■생년월일 : 1965년 8월 28일 ■혈액형 : A형 ■취미 : 영화감상 ■저축 : 1,000만엔 ■좋아하는 여자 스타일 : 귀여운 여자 ■제일 좋아하는 게임 : 제비우스 ■그럼 최고점수는 ? 9,999,999점 ■보유하고 있는 게임기 : 모든 종류 ■제작작품 : 「킨티」, 「게임프릭」

"게임외에 즐거움은 있을 수 없다"

게임은 어쩌면 나의 인생에 있어서 가장 즐거운 일인 동시에 나의 전부라고 할 수 있다. 내가 처음 미니겜보이로 제비우스 단행본을 펴낸 것은 고등학교 2학년 때이다. 그것도 제비우스가 발표된지 2주만의 일이다. 아마도 나는 어려서부터 게임에관한 소질이 있었다는 생각이 든다. 제비우스는 지금의 게임과 비교해 재미있는 게임이라고는 생각하지 않지만 그 당시에서는 최고의 게임이었다.

나는 당시 그 게임을 1주일만에 격파하고 주위에서 칭찬과 또 욕을 먹기도 했다. 욕을 먹은 이유는 거짓말이라고 하는 비아냥이었다. 그리고 나는 이 사건을 계기로 남코라는 회사에서 인정을 받아 게임을 시작하게된 것이다.

나는 정말 게임이 좋아서 게임을 한다. 그러나 게임광인 나도 30분 이상 게임을 하면 금방 싫증을 느낀다. 그러나 나는 게임을 할 때 온정성을 다해 땀이 흠뻑 날 정도로 게임을 한다. 마치 스포츠를 하는 식으로 게임을 하는 것이다. 음료수 등을 옆에두고 수건으로 땀을 닦아가면서 게임을 즐긴다. 이런한 것이 나의 생활이다. 다른 사람들은 어쩌면 이상한 놈이라고 생각할지도 모르나 나에게 있어 게임이 내 인생의 전부인 다. 지금 내 나이 그렇게 많지도 않지만 게임은 지금까지 나의 삶은 게임이 전부였다는 생각이 든다.

그리고 또 하나, 게임은 지금 아이들의 놀이 문화중 하나이다. 결코 사라지지않는 아이들의 놀이문화. 어차피 없어지지 않을 놀이문화라고 하면 계속 이것을 육성하고 건전한 게임들이 많이 나와 더욱 게임문화를 발전시켜야 한다는 생각이 든다. 앞으로 놀이 세계는 게임의 세계가 주류를 이루게 될 것이다.

일본 프로 게이머 스즈끼 히로아끼

■생년월일 : 1965년 10월 10일 ■혈액형 : A형 ■취미 : 게임 ■저축 : 18,000엔 ■좋아하는 여자 스타일 : 똑똑한 여자 ■제일 좋아하는 게임 : 젤다의 전설 ■근무처 : 패미컴 통신 ■보유하고있는 게임기 : 모든 종류 ■장래희망 : 훌륭한 편집장

"재능은 스스로 키워나가는 것이다"

나는 항상 게이머 중에서 일인자라고 자부를 하면서 살아간다. 조금 건방지게 들릴지는 모르지만 나를 지금의 위치로 올려준 것이 이 자부심에서 나온 것이라는 생각이 든다.

아무리 쉽고 시시한 게임이라도 혹은 너무 어려운 게임이라도 일단 게임을 받아들면 나는 최선을 다해 그 게임을 주어진 시간안에 클리어하는 습관이 있다. 그러나 이것은 게임유저라면 어쩌면 당연한 일이라는 생각이 든다. 그러나 프로의식을 가지면 이것이 더욱 신명이 난다.

나는 어렸을 때는 언제 어디서나 아무 게임이라도 정신 없이 했다. 그리고 게임이 나의 직

업이라는 생각이 들게한 것은 젤다의 전설" 이후이다.

내가 본격적으로 게임에 관련된 일을 하기 시작한 것은 패미컴 통신에 입사하고 나서부터이다. 패미컴 통신이 창간되어서 바로'마리오2'의 특집기사를 쓰게되어 특별팀으로 편성되었었다. 여기서 나는 남들보다 빨리 금단의 비법을 비롯한 공략을 끝냈다. 당시에는 닌텐도의 협조가 없어서 각자가 독자적으로 공략하지 않으면 안되는 힘든 상황이었지만 나는 언제나 남들보다 빨리 공략할 수 있다는 자신감을 갖고 있었기때문에 그 자신감으로 게임을 클리어 할 수 있었던 것이다.

나는 노력가가 좋다. 백조가 유유히 물위에 떠있는 것처럼 보여도 사실은 물속에서 필사적으로 발을 젓고 있는 것처럼 말이다. 나는 천재가 아니기 때문에 끊임없는 연습으로 노력하는 수 밖에 없다. 한방울 한방울 떨어지는 물이 바위를 구멍낸다고나 할까? 재능이라고 하는것은 자기 스스로 키워나가는 것이 아닌가 한다.

"게임 산업 인정받는 사회가 되었으면"

현재 우리나라의 게임 산업은 거의 걸음마 단계라는 생각이 든다. 그리고 무엇보다도 가슴이 아픈 일은 아직 게임 산업이 인정을 받고 있지 못하다는 사실이다. 한때 우리나라의 영화 산업은 대중의 무관심과 천대를 받았던 적이 있다. 그러나 지금은 영화배우 혹은 영화감독이라고 하면 대중의 우상이 되고 만인의 박수와 갈채를 받는다. 이렇게 영화도 천시받는 직업에서 화려한 모습으로 탈바꿈한 것이다.

앞으로의 게임 산업도 영화와 같이 시련기를 거쳐 화려한 탈바꿈을 할 시기가 꼭 올것이라는 생각이 든다. 게임 산업이 하루라도 빨리 인정받는 산업이 되는 것 그것이 나의 바램이다. 그래야만 젊고 유능한 인재들이 게임산업에 종사할 것이라는 생각이 든다.

나는 중학교 시절이나 고등학교 시절에는 오락실 한번 가지 않고 공부만 하는 우수한(?) 학생이었다. 뭐 꼭 오락실을 안가야 모범생이라고 하는 조건은 없지만 여하튼 나는 고교시절까지는 게임에 대해 별로 아는 지식이 없었다. 그러던 내가 갑자기 게임을 개발했다고 하니 주위 사람들이 무척 놀란다. 게임을 개발한 동기는 평소 컴퓨터에 대해 무한한 관심을 가지고 있었고 그러다 보니 컴퓨터를 통해 여러가지 프로그램을 제작할 수 있게 되었다. 그러던 중 우연히 게임을 개발하게 된 것이다.

앞으로 꼭 되었으면 하는 바램이 있다. 그것은 불법제품이 없어지는 것이다. 불법제품이 계속 나타나면 게임을 위해서 먹고사는 사람들의 생계가 위협하게 된다. 누가 자신이 생계에 지장이 있는데 과감하게 게임업계에 뛰어들 것이라는 말인가? 저작권 문제, 이것을 해결하는 것이 한국 게임 산업이 발전할 수 있는 가장 기본적인 조건이라는 생각이 든다.

한국 게임 프로 그래머
이재호

■생년월일 : 1972년 6월 15일 ■출생지 : 서울 ■직업 : 학생(중앙대학교 컴퓨터공학과) ■취미 : 게임 ■좋아하는 게임 : 울티마시리즈 ■혈액형 : O형 ■좋아하는 여자 스타일 : 청순 가련형(하수빈 스타일) ■현재 NCA(전국 대학 전산학과 연합회) 편집국에서 일함 ■제작게임 : 이니언

"어른들의 시각을 바꾸어야 할 때"

내가 처음 게임을 접하게 된 동기는 형님이 나에게 패밀리 게임기를 우리 아들에게 준 것이 동기가 되었다. 처음에는 게임이라는 것이 무엇인가 알기위해 게임을 하다보니 지금은 아들보다 내가 더 게임을 즐기는 입장이 된 것같다. 지금도 패밀리 게임을 하고 있지만 조만간 슈퍼패미컴을 구입해 좀더 난이도가 높은 게임을 즐기고 싶다. 특히 액션 게임보다는 롤플레잉 게임쪽을 하고 싶다.

나는 개인적으로 게임에 대해서 긍정적으로 생각을 한다. 그 이유는 내가 직접 게임을 하다 보니까 훌륭한 게임은 사람들의 정서 뿐만아니라 지능 발달에도 도움을 준다는 생각이 든다. 지금 내 아들이 7살이다. 아직 어리지만 어떤 때는 나보다도 게임을 더 잘한다는 생각이 든다.

아이들이 '게임을 즐기는 것'을 '만화를 즐긴다'고 어른들이 생각을 해주었으면 좋겠다. 대다수의 어린이들이 국민학교 입학하기 전에 만화를 통해서 말을 배운다는 사실에 대해서 부정을 하는 사람은 아무도 없을 것이다. 게임도 그와 마찬가지로 너무 지나치게 게임을 하다보면 해로운 것이 될지는 모르지만 적당히 게임을 즐긴다고 하면 게임만큼 아이들에게 정서와 지능개발에 도움을 주는 것은 없을 것이라는 생각이 든다.

앞으로 우리나라 게임이 더욱 발전했으면 하는 것이 개인적인 소망이다. 지금까지는 일본의 게임이 주류를 이루고 있기 때문에 롤플레잉 게임이나 시뮬레이션과 같이 일본어가 많이 나오는 게임은 아무리 훌륭한 게임이라고 하더라도 우리말이 아니기때문에 재미가 반감된다.

우리나라 게임 산업이 더욱 발달 되려면 현재 우리나라 아이들의 용돈실정을 감안,정품팩이 저렴하게 구입되거나 교환될 수 있었으면 한다.

한국 35세의 성인게이머
김백진

■생년월일:1959년 3월 1일 ■직업 : 약사 ■취미 : 게임 ■게임 경력 : 3년 ■현재 1남 1녀의 아버지 ■혈액형 : B형 ■출생지 : 전북고창 ■좋아하는 게임 : 슈퍼마리오(패밀리)

액션스트지법

화이널 화이트2

전설의 격투. 액션게임이 되살아난다!

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/5월 예정	장르	액 션	화면 외국어 수준	일어 하
	제작사	캡 콤	용량	10M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	8,500엔	기타	동시발매	게임 난이도	AB© DEF

'90년 12월에 발매된 전설의 초격투게임 「화이널 화이트」.

원래는 아케이드용이었으나 원작의 박진감을 그대로 살려 슈퍼컴보이로 이식해 일본을 떠들썩하게 했던 화이널 화이트의 속편이 5월에 발매된다.

전작은 화려한 액션과 템포, 진행되는 게임성 등 이식도는 높았으나 유감스럽게도 스테이지 수나 선택할 수 있는 캐릭터가 한정되었다는 불만인 요소도 있었다. 그러나 이번에는 새로운 캐릭터가 등장하며 스테이지 수도 아케이드용에 비해 부족하지 않아 기대를 해도 좋을 것같다.

이번의 주인공은 전작의 하거, 격투가 카를로스, 여자 격투가 마키 이렇게 3인.

그리고 무대도 '메트로 시티'에서 전세계로 옮겨 또다시 '매드기어'에게 대공격을 가한다.

전작 화이널 화이트에 처음으로 여자 격투가 '마키'가 등장! 화려한 움직임으로 적의 무리를 하나하나 쓰러뜨린다. 이번에도 개성적인 캐릭터가 활약할 것이다.

전세계를 무대로 스테이지는 다종다양하며 적의 캐릭터도 여러가지가 있다.

전작들의 내용을 알아보자!

가이를 뺀 두 캐릭터로 이식했지만 과격한 격투액션의 박력과 10메가의 대용량은 게임 매니아를 흥분시키기에 충분했었다.

화이널화이트

좌측부터 하거, 코디의 두 캐릭터가 만났다

화이널화이트 가이

화이널 화이트의 발표후 "가이로 플레이를 하고싶다" 라는 게임 매니아의 성원에 보답으로 코디를 가이와 바꾸어 발표했다. (게임내용은 그대로)

스토리 소개

평화를 되찾은 메트로 시티. 그러나 시장인 하거는 불안을 느끼고 있다.

매드기어의 잔당으로부터 세계정복의 계획이 이전부터 있었다는 것을 들었던 것이다.

그런 어느날 하거의 앞으로 가이의 사부인 「원류제」 딸 마키로부터 연락이 온다.

"매드기어의 잔당들이 아버지와 여동생 레나를 납치했습니다. 가이의 도움이 필요합니다." 레나는 가이의 약혼자이다. 그러나 가이는 수련을 위한 여행을 떠나 부재중이다. 그래서 마키, 하거, 그와 같이 살고 있는 카를로스 이렇게 3인이 구출하기 위해 길을 떠난다.

등장 캐릭터들의 활약을 체크한다!

이번 슈퍼컴보이용의 최대 특징은 선택할 수 있는 캐릭터가 2인에서 3인으로 늘었다는 것이다. 그것도 하거를 제외한 2인은 이번에 처음 등장하는 오리지널 캐릭터이다. 그래서 아케이드용부터 전작까지 활약해왔던 가이와 코디는 이번에 유감이지만 등장하지 않는다.

자! 그러면 새로운 캐릭터 2인과 이번에도 등장하는 하거를 포함한 주인공들을 살펴보자.

하거

원래 스트리트 화이트 출신으로 단련된 체력을 무기로 싸워나가는 메트로 시티의 시장이다. 전작에서 호쾌하고 상쾌한 공격은 여기서도 건재하다. 우람한 팔을 사용한 '더블 래리어트'와 거대한 체구를 실은 '플라잉', '드라이브' 등을 사용할 수 있다.

단, 공격력이 뛰어난 것은 좋지만 행동이 느린 것이 단점이다.

격투가 나를 부른다!

필살기인 더블 래리어트는 이번에도 건재하다.

하거의 파워풀한 공격도 전작과 마찬가지

카를로스

가이의 대타라기 보다는 그 자체로서 분위기가 어울리는 카를로스. 스토리적으로 악을 용서못하는 성격으로 '매드기어'와 격투를 벌이는 카를로스는 어딘가 모르게 가이와 닮아있다. 국적이 브라질인 그는 일본의 무도에 관심을 가지고 검도 등을 배우고 있다. 그래서 공격도 순간을 놓치지 않고 일순간을 포착해 적을 쓰러뜨리는 타입.

덤벼라!

날렵한 움직임이 특징이다

날렵한 움직임으로 적을 압도!!

가이에 질 수 없다는 듯 공격을 내뿜는 새로운 캐릭터 카를로스

마키

가이의 사부인 「원류제」의 딸로 가이와는 어렸을 때부터 친하다. 아버지와 함께 납치당한 누이동생이며 가이의 약혼자인 "레나"를 구하기 위해 나선다.

아버지에게 배운 무도를 무기로하는 마키는 스피드, 파워등이 평균적으로 되어있다.

전작의 코디와 비슷한 느낌의 캐릭터이다.

아버지와 여동생은 어디에

화이널 화이트에서는 처음인 여자 격투가 마키. 어떤 공격이 나올지

우습게 보다가 큰코 다친다

게임의 포인트인 던지기 기술을 사용 하라

새로운 적과 새로운 무대에서 새로운 격투가 시작된다

이번에는 하거에게 "아버지와 여동생이 납치되었다"라는 마키로부터의 연락이 들어온다. 우연히 곁에 있던 카를로스와 함께 하거는 마키와 약속한 홍콩으로 향한다.

이번에도 시작되는 오프닝은 전작과 거의같다. 아니 그 이상 일지도 모르겠다고 생각들 만큼 경쾌한 리듬으로 분위기 만점이다.

진짜 스트리트 화이터

격렬한 격투의 막이 열렸다.

전작의 흐름과 같은 것도 있다.

이번의 스테이지는 정말 오리지널

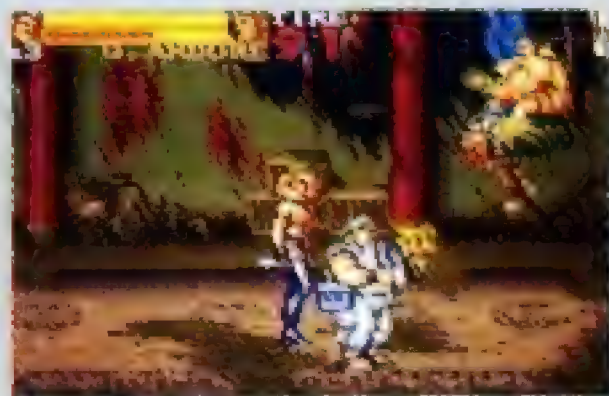
과연 무도가 답구나! 이렇게 많은 적을 일격에 공격하다니

보다 세밀해져 분위기가 잘나오고 있는 각 스테이지

필독 포인트

다채롭고 독특한 공격방법을 가진 각 주인공들.

그런 주인공들과 대전하는 적들도 강력해졌다. 힘만으로 공격해오는 타입으로 시작되어 파이프나 칼 등 무기를 즐겨 사용하는 적 등 개성적인 캐릭터가 등장할 예정이다. 그리고 격투의 무대가 되는 각 스테이지도 중국풍의 거리와 배가 정박해 있는 항구 등 여러 곳으로 되어있다.

이번 적은 꽤 다루기 무섭다.

칼과 전기(?)를 사용해 공격하는 적도

적을 쓰러뜨리기 위해서는 어디라도

여자라고 깔보다간 큰 코 다칠지도

이번에는 스테이지가 다양하다

커다란 배 앞에서도 이런 격렬한 격투가…… 무사히 아버지와 여동생을 구할 수 있을지

항구에서도 격투는 계속되고…

餓狼伝説 2

아랑전설 2

-슈퍼컴보이용으로 올 여름 강타 예상! -

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/여름	장르	액션	화면 외국어 수준	일어 하
	제작사	다카라 어뮤즈먼트	용량	16메가	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타		게임 난이도	ABC ⒹEF

아랑전설은 아케이드 게임으로 가장 인기있는 액션게임 중 하나이다. 현재는 2탄까지 등장해 그 인기가 하늘을 찌를 듯하다. 슈퍼컴보이으로는 작년 11월에 제1탄이 이식되어 그 인기가 무르익을 무렵 또다시 2탄이 등장하는 소식이 날아들었다.

테리, 앤디, 히가시 등 3인의 격투가 모습이 선한 지금 그들은 또 다시 뜨거운 바람을 몰고 다시 돌아온 것이다. 슈퍼컴보이용 게임화면은 아직 공개되지 않은 가운데 각 캐릭터 그래픽 화면만이 긴급 공개되어 챔프 독자 여러분에게 소개하기로 하겠다.

새로운 결투의 서곡

기스가 보가드 형제에게 격퇴당해 사우스타운에는 평화가 돌아왔다. 테리는 계속 스트리트화이터로 남고 앤디는 일본, 죠는 타이로 돌아가 각각의 생활로 돌아갔다.

그런던 어느날 그들 발밑에 떨어진 출처불명의 초대장! 또다시 킹 오브 화이터가 열린다는 내용. 기스가 죽은 지금 과연 누가 이런 초대장을 보냈단 말인가! 이 진상을 확인하기 위해 옛날의 3인이 또다시 주먹을 쥐고 돌아왔다

캐릭터의 뜨거운 몸짓!

날카로운 공격이 많은 김갑환의 필살기

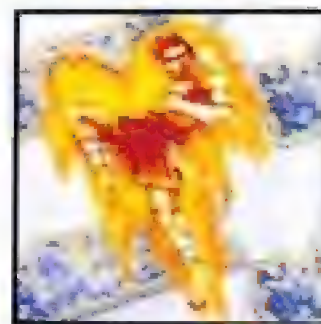
빅 베어의 날아차기

앤디의 공격은 '잔영권'이 특기

덤벼라! 자신감있는 히가시

약간 이색적인 캐릭터 야마타

테리 보가드 (22세)
사용기술 : 머셜 아트와 환화살법
등장 스테이지는 미국

여자라고해도 역시 닌자!

무에타의 기술 '타이거 킥'

테리의 결정타 '번너클'

김갑환(28세)
사용기술 : 태권도
등장 스테이지는 우리나라 남대문

액션노트특집

FIRE SUPLEX

링의 10인의 전사 누가 세계레슬링 챔피온이 될것인가?

화이어 슈플렉스

—100메가의 액션이 던져주는 파괴력—

●아케이드 ●액션 ●SNK사 ●100메가

박진감 넘치는 프로레슬링 게임이 드디어 등장했다!

—100메가의 용량이 선사해주는 파워를 슈플렉스로부터 느끼자! —

거대한 캐릭터 대전을 한층 파워업한 화제의 100메가 쇼크 배틀게임!!

100메가 쇼크 시리즈에 프로 레슬링 아케이드 게임이 드디어 등장했다. 다채로운 기술과 흉기공격을 아낌없이 구사할수 있는 격투 시스템과 스피드한 캐릭터의 동작, 단순한 조작성 등 박진감 넘치는 감각을 탑재하여 플레이어의 가슴을 뜨겁게 매료시킨다. 플레이어 모드도 싱글매치, 태그매치, 대전플레이 등 3종류에서 선택 가능하다. 자! 지금 뜨거운 격투의 신호가 지구를 뒤흔든다.

"내가 체인으로 연타하는 공격앞에 당할놈은 없다!"

—광란적인 백발의 사나이—

레오 브래드레이

"사자의 동굴" 출신인 악역이다. 체인으로 마구 때리는 흉폭한 성격이 두려움을 준다.

신장 : 198Cm 체중 : 134Kg 출신 : 카나다
나이 : 29세 * 필살기 : 행깅 스루
* 특수기 : 체인으로 연타(백연변타)

RED DRAGON TIME 2:16 BRADLAY

나의 독무살법으로 어떤 [illegible]라도 한번에 [illegible]다!

—동양의 붉은 닌자—

더 레드 드래곤

테리의 라이벌이다. 다채로운 기술과 공중살법을 사용하고 가부끼 스타일 때문에 닌자라는 별명을 얻고 있다.

신장 : 178Cm 체중 : 113Kg 출신 : 일본
나이 : 26세 * 필살기 : 슈퍼 백 클러치
* 특수기 : 독무살법

카악! 나의 괴력으로 모두를 산산조각 내주겠다!

—곰 사냥꾼 바바리안—

로이 윌슨

나무꾼 시절 곰을 목졸라 죽인 철근같은 야성인. 화나면 물어뜯는 나쁜 버릇이 있다

신장 : 198Cm 체중 : 134Kg 출신 : 독일
나이 : 32세 * 필살기 : 선더볼트 바스터
* 특수기 : 물어뜯기 공격

쌍둥이 중 과연 누가 더 강하냐구? 물론 내가 더 강하지!

—일명 분노하는 맹수—

고차크 빅봄

'빅 봄버디'라는 쌍둥이 형제. 그래서 '봄버디'와 같은 기술을 구사한다.

신장 : 213Cm 체중 : 199Kg 출신 : 스페인
나이 : 35세 * 필살기 : 메가톤 크러셔(메가톤 분쇄기)
* 특수기 : 물어뜯기 공격

어디서 누구든지 도전해라!

—무적의 사이보그 전사—

마스터 번즈

인간의 틀을 벗어난 최강의 소유자. 현 SWF 18대 헤비급 챔피온으로 그를 당해낼 자가 없을 정도이다.

신장 : 203Cm 체중 : 162Kg 출신 : 오란다
나이 : 30세 * 필살기 : 하이퍼 다이빙
* 특수기 : 천참축격(때리고 부수고 베어버리는 만능의 사나이)

진정한 왕자가 되기 위해 나는 누구의 도전도 받아들이겠다!

—불굴의 신사—

테리 로저스

약간은 나약한 얼굴로서 광고에도 출연하는 인기인이다. 정통파 격투가로서 타오르는듯한 투지의 소유자.

신장 : 185Cm 체중 : 128Kg
출신 : 미국 나이 : 25세
* 필살기 : 화이어 스플렉스
* 특수기 : 천수장타

카운트 다운과 동시에 너는 지옥을 맛볼 것이다!!

초과격 화이터(격투가)인 10인의 레슬러 대 격돌

여기에 등장한 10인은 누구 나 한가지씩 버릇을 가지고 있는 있는 개성파의 맹자들뿐이다. 당신이 좋아하는 레슬러를 선택해서 싸워라! 같은 캐릭터 대전도 가능하다. 『필살기=A+B 버튼(한조를 이루었을 경우). 특수기=레버좌우+A 버튼 연타』

* 여기에 소개한 기술은 일부 에 지나지 않는다. 금단의 비법은 당신이 전투를 벌이는 도중에 찾아내라!

인도의 산속에서 행한 비술을 아낌없이 보여주겠다!

—외로운 요가 전사—

더 간다라

요가의 달인으로 4차원적인 살법이 특징이다. 지하 프로레슬러 조직인 "사자의 동굴"의 원래 멤버라는 소문이 있다.

신장 : 180Cm 체중 : 90Kg
출신 : 인도 나이 : 24세
* 필살기 : 인디안 아치
* 특수기 : 화염살법

라이덴! 나는 꼭 너에게 죽음을 보여줄 것이다

—인간 폭격기—

빅 봄버더

거구의 몸집과 괴력으로 상대를 박살내는 박력은 과연 메가톤급이다. 태그매치에서 '라이덴과 팀을 편성하였으나 결국은 의리가 깨졌다.

신장 : 213Cm 체중 : 199Kg 출신 : 스페인
나이 : 35세 * 필살기 : 메가톤 크러셔(메가톤 분쇄기)
* 특수기 : 물어뜯기 공격

우리들의 정체에 대해서는 묻지마라!

하하하! 나는 피를 보면 자신도 모르게 흥분한다!

—수수께끼의 무술가—

부르스 헤브램

본인은 "브라버맨"과는 관계가 없다고 주장하지만 이 체구를 보면 영락없는 동일인물일것이다.

신장 : 188Cm 체중 : 158Kg 나이 : 불명
출신 : 불명 * 필살기 : 저먼 스플렉스
* 특수기 : 브래디 스랏슈

—공포의 유혈대상—

브라버 맨

체형에 맞지않는 얼굴. 화나게하면 나이프로 잘라버리겠다. "사자의 동굴" 출신이라는 소문도 있다.

신장 : 188Cm 체중 : 158Kg 출신 : 멕시코
나이 : 38세 * 필살기 : 저먼 스플렉스
* 특수기 : 브래디 스랏슈

넘치는 박력과 치솟는 열기 한번 시작하면 도중에 그만 둘수없다

불을 뿜는 연타버튼으로 파워업을 개시하라!

맞붙게 되면 화면에 양측 힘의 증감을 나타내는 테크닉 표시가 등장한다. A버튼을 연타하여 파워를 높이고 기술 대쉬 표시가 나오는 타이밍에 맞추어 필살기를 시도하라!

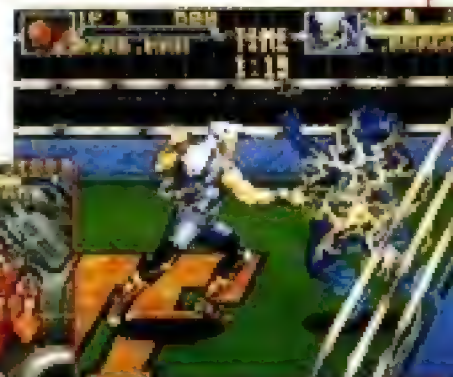
또한 개성이 강하게 나타나는 특수기술과 상대를 이용하는 역기술, 눕히는 기술, 대쉬기술, 점프기술 등도 사용할 수 있다.

우정과 신뢰로 승리를 잡아라! 뜨거운 격투 2인 태그매치!

2인으로 협력해서 싸우는 태그매치도 가능하다. 서로 마음에 드는 레슬러를 선택해서 최강의 태그팀을 결성해보자.

여유있고 원활하게 교대를 한다면 시합을 유리하게 전개할 수 있다.

죽음을 부르는 데스매치(승부가 날때까지 싸우는 경기)도 당신을 기다리고 있다!!

스테이지는 평범한 링 이외에도 주차장 스테이지와 같이 고압전류가 흐르는 특별 링(전격 스테이지)에서의 초과격 데스매치도 있다. 흉기공격도 가능하고 상대를 전투불능으로 만들지 않는한 시합에 이길 수 없으며 규칙이 필요없는 게임이다. 이 지극히 위험한 전투에서 살아 남아야만 진정한 챔피온이 되는 것이다.

마이티 화이널 화이트

패밀리	현지 발매일	93/6월 예정	장르	액션	화면외국어 수준	일어 하
	제작사	캡콤	용량	2M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	6,500엔	기타	컨티뉴 기능	게임 난이도	ABC ⒹEF

귀여워졌어도 박력과 스피드는 만점

슈퍼패미컴용으로 발매되어 액션 게임의 진수를 보여주었던 화이널화이트가 패밀리용으로도 등장한다.

슈퍼패미컴용의 2탄 발매 시기와 맞춰 선보이는 이 게임은 캐릭터가 패밀리용에 맞게 축소해 등장하는데 파워는 여전히 괴력적!

오히려 슈퍼패미컴용으로 즐기다 이 게임을 접하면 질보다 양이라고 작은 캐릭터에서 보여주는 집중적 파워에 매료될 것이다.

주인공 가이, 코디, 하거 3인이 치고 때리고 날아다니는 액션은 한마디로 파워풀하며 적을 무찌르면 경험치를 얻고 레벨업되는 새로운 시스템도 도입되었다.

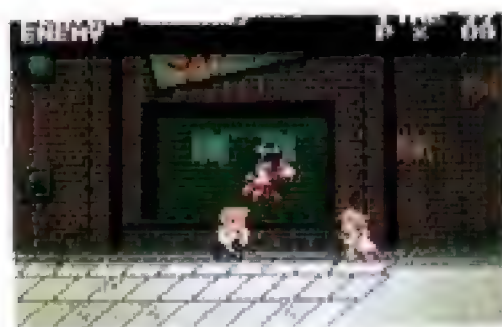
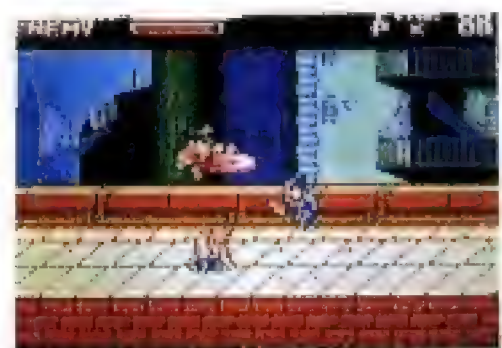
가이

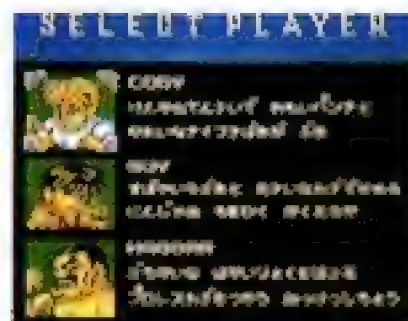
나의 킥을 구경하면 슈퍼패미컴용 '화이널화이트'도 부럽지 않을 것이다!

코디

나의 왕주먹 맛을 보아라!

하거

파워로 말하면 이 몸 '하거'다. 혼다의 슈퍼 백근떨어지기가 생각날걸~

화이널화이트의 캐릭터가 귀여워져서 패밀리로 등장

레벨 업되어 스피드가 가장 빠른 가이

필살기도 등장하다니…

가이, 코티, 하거 중에서 좋아하는 캐릭터를 선택한다

싸움의 천재(?)

이것은 어느 장면의 순간 멈춤

'하거'로 말하자면 레슬링 기술이 많다. 예를들면 이 백드롭 등이다.

그리고 그외에 이런 화려한 플레잉 화 일 드라이브 등을 보여준다.

액션특집

캐딜락

CADILLACS 공룡신세기

●아케이드 ●캡콤 ●액션 ●Q사운드

이처럼 다양한 적 캐릭터가 등장하는 게임을 보았는가? 장장 16명의 괴물같은 놈들이 평화로운 지구의 미래를 마구 흔들어 놓고 있다. 인간이상의 체력과 필살기로 공룡들을 사냥하는 행위와 형언할 수 없는 괴물들이 우리들을 참지 못하게 한다.

더 이상 방치할 수는 없다. 나의 가족과 평화로운 지구의 미래를 위해 우리 4인방은 드디어 캐딜락에 승차한다.

캡콤사의 야심작 캐디락! 역시 야심작다운 거대함이 밀려온다. 주인공들의 필살기 및 아이템면에서는 다양하지 않지만 캐릭터들의 움직임 등이 한차원 업되었다.

더우기 다양한 적 캐릭터들이 우리들을 당황하게 한다.

자! 이제는 챔프 독자들이 캐딜락에 승차할 시간이 다가왔다. 챔프독자들의 출발은 곧 평화로운 지구의 마래를 보장한다.

스토리

때는 26세기 초 지구에 공룡과 인간이 함께 살기 시작한지 100년이 지난 시대. 밀렵자가 자연을 생활수단으로 삼아 공룡사냥을 시작하면서부터 거리가 어지러워졌으며 흉폭해진 공룡에 의한 파괴가 시작되었다.

밀렵을 저지하기 위해 4인의 용사가 모였다. 그들은 한발한발 밀렵자의 뒤를 쫓고 진실에 밝히려했다. 점점 밝혀지는 밀렵자들의 비밀은?

모든 이야기는 당신의 플레이로 시작된다.

필살기

내가 사용방법을 알려주지!

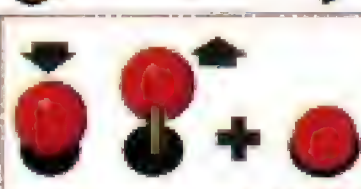
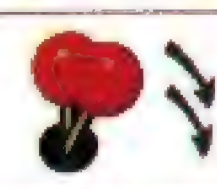
플레이어 이동

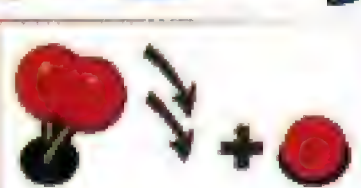
공격, 아이템 수거, 던지다

점프

8방향 레버 | A버튼 | B버튼

필살기

대쉬

레버를 하,상으로 하는 동시에 Ⓐ를 누른다.

레버를 같은 방향으로 재빨리 2회 밀어넣는다. (플레이어가 우측을 향해 있을 때)

대쉬어택

대쉬중에 Ⓐ를 누른다. (플레이어가 우측을 향해 있을 때)

합동공격

2인의 플레이어가 잠시동안 붙어있으면 각 플레이어에 해당하는 콤비네이션 공격을 할수 있다.

아이템

아이템을 집어 체력을 회복해라!

득점 아이템

고가의 물건 등은 득점이 된다. 스토리의 세계와 현대와는 가치관이 약간 틀리다. 여기저기에 감쪽같이 숨겨져 있다.

무기 아이템

총, 무기를 주워 사용할 수 있다. 총의 경우는 남은 총알의 수가 표시된다. 잡지를 주우면 탄알수를 늘릴 수 있다.

식료 아이템

음식물을 주으면 체력이 회복된다. 배부른 것처럼 많이 회복된다. MAX상태에서 주으면 득점으로 된다. 여유가 있을 경우에는 나중에 먹는 것도 비결.

주인공 4인을 소개한다!

메스. 오브라이트
잭의 팀중에서 보통때에는 별로 두드러지지 않지만 한번 일렵자가 화나게 만들면 폭발한다. 가장 무서운 파워의 소유자로 "보디슬럼. 브렌바스타"로 적을 해치워 나간다.

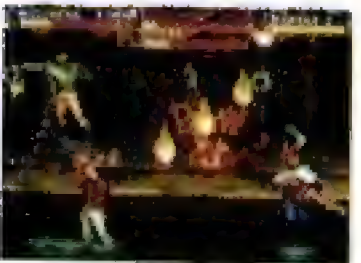
공룡에 주의하라!

공룡은 일렵자에게 시달리고 있다. 흉폭해진 공룡을 진정시키는 수밖에 없다. 공룡의 파괴력에 주의! 화난 공룡은 빨갛게 되어있다.

메 스

무스타파

한 나

우스타파. 카이로
유머 센스가 많고 약간의 오버액션도 있다. 유연한 체구에서 나오는 기술은 무엇보다 행동이 날렵하다. 멤버중에서 가장 스피드 있는 기술로 적을 해치워 나간다.

한나=댄디
항상 냉정한 사고방식으로 잭을 이해해준다.
남자를 이길정도의 격투술도 겸비하고 강철과 같은 의지와 매력으로 남자를 사로잡는다.

잭

잭. 테릭
자연파괴를 싫어하고 행동력이 가장 뛰어나다.
캐딜락을 타는 팀의 리더적인 존재이다.
다혈질의 성격으로 한가지 일에 돌진해나가는 추진력이 강한 남자.

이 흉폭한 놈들에 대해 알아보자!

브레드
칼을 사용한다. 서바이벌 나이프를 사용하여 재빠르게 모든 것을 베어버린다. 장신과 긴 리치가 그의 특징이다.

슬라이더 울스
잭에게 패한 슬라이스를 닥터 팩 센딩이 흉계를 꾸민 괴물이다. 쉽게 패하지는 않는 체력을 가졌다. 슬라이스는 개조되어 복제화되었다.

죠
원래 군인이었던 그도 지금은 '어드믹'의 부하로 밀렵을 자행하는 무법자가 되고 말았다. 총검술이 뛰어나고 저격도 한다. 라이플 총만이 그의 전부이다.

헴머
뚱뚱한 놈으로 일은 않고 명령만해서 그런지 상당히 거대하다. ,순발력, 완력을 사용한 공격을 한다. 플레이어를 잡기도 한다.

CADILLACS 恐竜新世紀

랫쉬

밧줄로 묶은 돌을 들고 다니며 묵묵히 자기일만 하는 것이 랫쉬의 장점.
필살의 일격을 가하는 타입이다.
그 커다란 체구만 믿고 살고 있는 느낌도 있다. 접근전에 약하다.

가스퍼

거치른 적들 가운데 유일하게 기동력있는 오토바이를 사용한다. 그 가속력은 캐딜락을 능가하며 운전은 거칠다. 아메리카 스타일의 녀석이다.

팬텀

천재 의사 펙 센딩의 생각에 감명해 그 신체를 개조하여 카멜레온의 스피드를 얻은 사나이. 점프력이 뛰어나고 날렵함과 함께 파워있는 공격을 하는 강적이다.

티이록

펙 센딩이 사고방식을 약간 바꾸어 만들은 작품이다.
다른 의미로서는 최고의 생명체.
주변의 생명체에 기생하며 세포를 변화시켜 자유롭게 조정한다.

닥터. 펙 센딩

신세기 지구에 태어나 무서운 두뇌를 가진 천재 과학자.
그의 상세한 신상은 베일에 쌓여있다.
그가 꾀하는건 과연 뭘까 ?
그리고 사악한 그림자의 정체는… ?

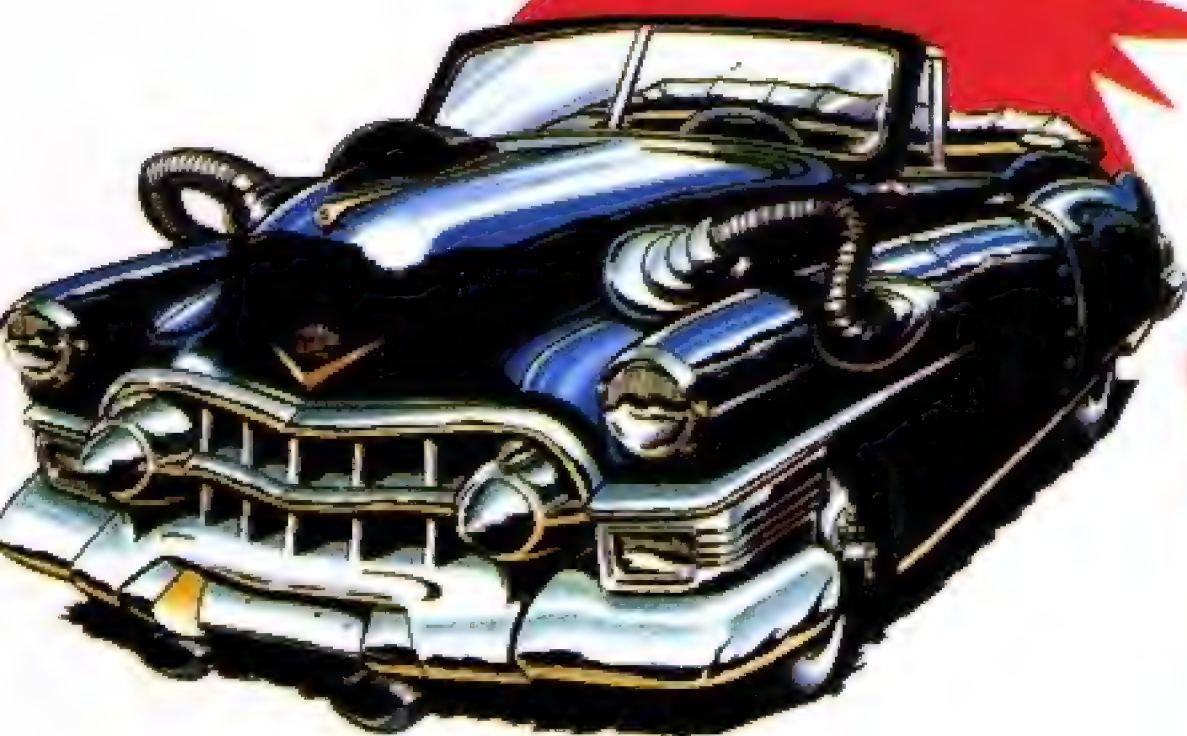
이것이 플레이어 선택화면이다.
아래에는 각 캐릭터의 특징이 표시되어져 있다.
계속할 때에도 선택할 수 있게 되어있다.

적이 공룡을 화나게 했다.
공룡은 분별없이 아무나 공격한다.
공룡들의 파워를 얕보아서는 안된다.

에스트로
거리의 불량배.
서서히 잭의 팀을 포위해
뛰어들어가는 집단전투에
강한 남자들.
빠른 펀치, 위력적인
발차기 등 싸움에
물들어 있는
녀석들이다.

어드믹
숲속에서 공룡해체를 한손에 떠맡고 있다.
큰 칼을 항상 가지고 다니며 조금만 화가 나면 동료들에게도
해를 끼친다. 보기와는 다르게 행동이

이것이 달리는 요새!

바이스 T
밀렵자들의 리더적인 존재.
에스트로들을 손과 발처럼
이용한다. 머리는 약하지만
파워는 굉장하다.
의외로 머리가 영리하고
빠르다. 그의 의형제인
「골트」와 닮았으나 그보다는
약하다.

몰기
근접전에 강하다고 한다.
「파키케아로 자울스」의
엑기스를 마시면 몰간이 변신한다.
거대한 머리로의 돌진은 파워를
가지고 있다.

슬라이스
그의 전술은 좀 다르다.
임기응변적인 전투방식을 경멸하고 냉정한 관찰력으로
공격을 행한다. 초스피드의 움직임에서부터
자유자재로 부메랑 나이프를 사용한 공격을 한다.

니트로
여러가지 생각하기
보다는 우선 행동을
취하는 조금은 이상한 놈이다.
일순간에 플레이어의 등을 잡고
필사의 공격을 가한다.
사이드 스텝이 특이할 만하다.

몰간
공룡사냥에 나가 촌을 불바다로 만든 장본인.
신장에 대해 열등감을 가진 나머지 펙 센딩의
실험체로 지원했다.

액세스특집

용호의 권

사나이는 언제나 강한 상대를 찾아나선다

슈퍼컴보이	현지 발매일	미정	장르	액션	화면외국어 수준	일어 하
	제작사	케이 어뮤즈먼트	용량	16M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	미정	기타	동시발매	게임 난이도	AB© DEF

대박력 액션 게임 '용호의 권' 슈퍼컴보이로 등장 결정!

슈퍼 배틀 액션 게임

龍虎의 拳

슈퍼컴보이용 화면사진 긴급 공개!

오락실에서 인기를 모았던 네오지오의 대전 격투게임「용호의 권」이 드디어 슈퍼컴보이로 등장한다. 아직까지 시스템과 필살기 등이 네오지오용과 어떻게 차이가 있는지 구체적으로 밝혀지지 않은 상태이기 때문에 우리를 더욱 궁금하게 만드는 차에 슈퍼컴보이용 화면 사진이 입수되어 챔프 독자들에게 긴급 공개한다.

「용호의 권」은 네오지오 하드의 성능을 최대한 살려 캐릭터의 움직임에 맞추어서 화면전체를 즉시 줌인, 줌아웃 해준다. 마치 영화를 보고있는 듯한 박력만점의 격투게임이다. 물론 슈퍼패미컴용에서도 네오지오에 지지않을 정도의 커다란 캐릭터가 화면 가득히 누비고 다닌다.

이 게임의 또 하나 특징은 '기력 게이지'(氣力ゲ-ジ)이다. 명령입력에 따라 필살기가 나오는 것은 보통 격투게임과 다를바 없지만 필살기를 사용하면 기력이 감소한다. 하지만 공격버튼을 연속 사용하면 회복이 되고 '도발 버튼'을 사용하면 상대의 기력을 감소시킬 수 있다.

즉 두개 버튼의 사용여부가 커다란 포인트가 된다는 이야기이다.

바로 이점이 보통의 격투게임과 틀린 점이다.

료. 사까자끼

격투가 다쿠마 사까자끼의 아들로서 극한 유공수를 전수 받았다. 용호의 권 주인공의 한사람.

로버트 가르시아

실업가 알버트 가르시아의 아들. 이사람도 역시 극한유공수를 사용한다.

유리야 오 다려 기다려!

로버트와 동당의 싸움. 2인의 대전 모드로서 8인 중에서 좋아하는 캐릭터를 선택할 수 있다

이것이 슈퍼컴보이용의 화면 사진이다. 이렇게 커다란 캐릭터가 움직인단 말이지!

이번에 챔프를 통해서 공개되는 사진은 일본 개발사에서도 3장밖에 제공하지 않은 것으로 철저한 인기 관리 속에 진행되는 용호의 권 슈퍼컴보이용은 그만큼 기대가 큰 게임이라 할 수 있겠다.

항공제국

제작사 : 임프레션
문의처 : SKC
예상 소비자가격 : 20,000원
발매 예정일 : 93/4/9

■사용환경 : 286, 386, 486 호환기종, 하드 디스크 필수
■구성디스크 : 2D 6장
■필요메모리 : 640K
■그래픽카드 : EGA/VGA
■사운드지원 : 애드립, 옥소리, 스피커 사운드
입력도구 : 마우스, 키보드 지원
■게임장르 : 시뮬레이션 게임

항공운수 사업의 꿈을 펼쳐라

이 게임은 여러분에게 자신만의 독특한 비행노선을 갖게 한다. 이 사업이 쉽지는 않지만, 그에 대한 댓가는 매우 크다. 항공여행 붐이 일어나는 1946년 당신은 10만달러와 한 대의 DC-3 다코타기만을 갖고 사업을 시작하게 된다. 여러분은 이제부터 어디로 비행을 할 것인지, 언제 새로운 비행기를 살 것인지, 비행기의 1등석, 2등석의 좌석 분배는 어떻게 할 것인지를 결정해야 한다. 시간이 흐름에 따라 계속 새로운 기종이 개발되어 나온다. 그러나 새로운 비행기라고 할 지라도 여러분의 현 상황에 적당한 비행기가 아닐 수도 있으므로 주의하여 구입한다. 비행기를 구입할 때는 물론 돈이 필요하다. 비행기의 가격은 엄청나게 비싸므로 은행의 도움이 필요하거나 여러분 몫의 지분을 처분해야 하는 경우가 있다.

어둠의 신장

제작사 : 브로드번드사
문의처 : SKC
예상 소비자가격 : 18,000원
발매 예정일 : 93/4/10

■사용환경 : XT/AT호환 기종
■구성디스크 : 2D 2장
■필요메모리 : 256K
■그래픽카드 : 허큘리스, CGA, EGA, VGA, MCGA
■사운드지원 : 스피커 사운드
■입력도구 : 키보드 지원
■게임장르 : 롤플레잉 게임

악마 우크룰을 물리쳐라!

당신은 전투사이며, 마술사, 성직자, 무술가이기도 하다. 당신은 이 네가지 능력을 적절히 사용해서 악마 우크룰을 물리쳐야 한다. 우크룰과 그의 타락한 추종자들은 사랑스런 도시 에리오스떼를 암흑의 지배에 떨어뜨렸다. 그가 있는 동안은 이 도시에 평화를 기대할 수 없다. 우크룰은 심장이 없는 악마이다. 그는 자신이 묶여 있는 철판에서 몸을 자유롭게 하기 위해서 그의 영혼을 분리해냈고, 그의 심장을 산위의 도시안 깊숙한 미로에 숨겨놓았다. 과연 그의 심장은 어디에 있으며, 어떻게 보호되고 있을까? 어떻게 에리오스떼에서 멀리 떨어져 있는 그의 심장을 찾을 수 있을까? 당신은 우크룰의 거센 공격에 맞서 마술과 주문, 기도, 그리고 무기 등을 갖추게 된다. 그리고 당신은 용기와 기막힌 재치가 필요하다. 당신은 우크룰을 만나기 위해서 각 단계마다 어려운 문제들과 난폭한 괴물들에 맞서 싸운다.

최후의 결전

제작사 : 임프레션프로즈
문의처 : SKC
예상 소비자가격 : 12,000원
발매 예정일 : 93/4/16

■사용환경 : 286, 386, 486 호환 기종
■구성디스크 : 2D 3장
■필요메모리 : 512K
■그래픽카드 : CGA/EGA/VGA/MCGA
■사운드지원 : 스피커 사운드
■입력도구 : 마우스, 키보드 지원
■게임장르 : 시뮬레이션 게임

핵전쟁에서 2등은 없다

당신의 끔찍한 악몽은 지금 시작되었다. 정치적인 대립을 외교적으로 해결하려는 노력이 실패했기 때문이다. 마침내 전쟁 포고가 내려졌다. 당신이 해야 할 일은 단지 최소의 희생으로 마무리 되어지길 바랄뿐이다. 육군과 해군은 이미 준비를 마쳤다. 또한 필요한 경우를 대비해서 핵미사일도 준비되어 있다. 이 게임은 전 세계를 무대로 정치적인 힘 겨루기와 전쟁을 담은 시뮬레이션 게임이다. 당신은 선택한 국가의 지도자가 되어 게임을 진행해나간다. 육군과 해군을 이용해서 적을 물리치고, 자원을 이용해서 탱크, 전함, 공장, 식량등을 생산할 수 있다. 게임은 실제와 같은 시간 흐름으로 진행된다. 모든 자원을 무기 생산에만 투자할 수 있으나, 식량을 생산치 않으면 당신의 군인들은 굶어죽게 된다.

문의 : 동서게임채널 752-7011,
SKC 756-5151

나폴레옹

제작사 : 임프레션
문의처 : SKC
예상 소비자가격 : 8,000원
발매 예정일 : 93/4/16

■사용환경 : 286, 386, 486 호환기종
■구성디스크 : 2D 1장
■필요메모리 : 512K
■그래픽카드 : EGA/VGA
■사운드지원 : 애드립, 옥소리, 스피커 사운드
■입력도구 : 마우스, 키보드 지원
■게임장르 : 시뮬레이션 게임

나도 나폴레옹이 되어보자

나폴레옹은 세계에서 가장 위대한 장군 중의 한 사람이며, 프랑스 제국을 건설했다. 지금 당신은 그의 군대를 이끌고 나폴레옹의 성공을 재현할 수 있는 기회를 얻었다. 또한 영국, 오스트리아, 프러시아, 이탈리아군을 선택해서 나폴레옹을 패배시킬 수도 있다. 당신은 이 게임에서 아주 유명한 3가지 전투(워터루 전투, 마렝고 전투, 쿼터 브라스 전투)에 참가하게 된다. 전투는 육각형 지역을 사용하여 진행되는 새로운 전투방식을 채택했다. 기존의 전투 시뮬레이션과 비슷하지만, 컴퓨터 조정능력과 세밀한 그래픽, 사운드 FX를 사용할 수 있다는 점이 특징이다. 친구와 함께 즐길 수 있으며 영화를 보는 것처럼 컴퓨터끼리 선택하여 보는 것만으로도 즐길 수 있다.

* 예상 소비자가격과 발매 예정일은 업체의 사정에 따라 변경될 수 있습니다.

액션특집

전국전승2

● 아케이드
● SNK사
● 액션 ● 발매일　미정

히트게임의 발걸음 멈추지 않는 SNK사

「용호의 권」, 「아랑전설 2」같은 불타는 액션 화제작을 계속해서 시리즈로 내놓아 게임 매니아들의 주목도가 급상승 중인 SNK사. 이런 쾌속 행진에 가속을 더해줄 기대의 신작이 등장했다.

'91년 우리를 흥분시켰던 가로 스크롤 시대 활극액션이 파워 업되어 돌아온 것이다. 그 게임의 이름이 바로 '전국전승 2' 이다.

공주님의 기도를 당신은 들었는가?

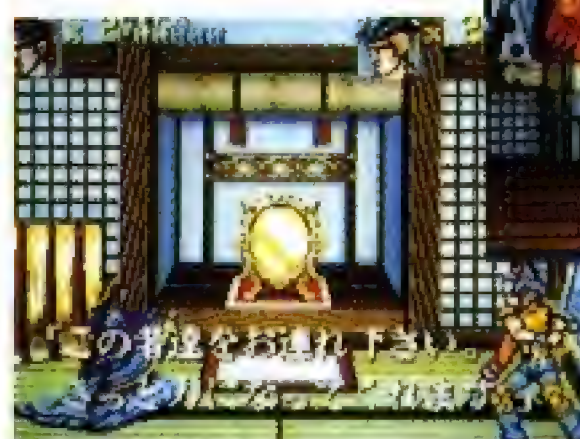
전작의 무대는 워싱톤 시티에 출현한 「마경성」.

시간을 초월하여 현대에 되살린 전국시대의 풍경이었다.

그러나 이번의 무대는 전면적인 오리지널 전국시대. 타임 슬립(현실의 시간, 공간을 초월하여 과거나 미래의 세계로 이동하는 일)의 면에서 주인공 초전사들이 전작과는 반대로 설정되어져 있다.

강대한 암흑의 힘을 얻어 전국제패의 야망으로 진격을 개시한 군주. 예지력을 가진 공주의 힘으로 시간을 거슬러 올라간다. 드디어 전국세계에 나타난 빛의 전사들.

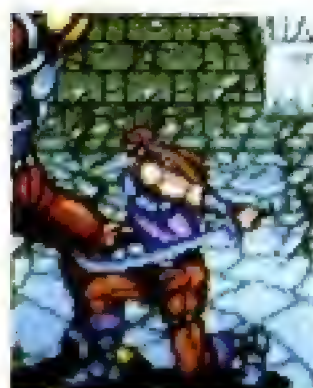
신발을 신은 채로 마루 위에 올라오다니!

경마게임의 사진이 합쳐있다! 사실은 「기마전」 스테이지이다.

미래에서 온 두명의 전사

전란의 세계에 남겨진 한줄기의 희망. 공주님의 귀중한 기도에 의해 시간을 뛰어넘은 초전사. 그들의 무기는 검. 공격만이 아니라 방어에도 사용한다.

타이밍에 따라 적의 공격에 반격할 수 있는 만능병기이다.

잭 스톤. 샐러드를 좋아한다

시간을 초월하는 순간

구로도 야마모토. 좋아하는 것은 푸딩(서양식 생과자)이다

전황에 맞추어서 캐릭터를 바꾼다

스타트할 때 선택할 수 있는 주인공 캐릭터는 두명.

그러나 암흑의 군주에 맞서 싸울 전사는 그들 뿐만이 아니다. 강한 3인(?)의 아군이 붙어있다. 보통시에는 어디에 있는지 모르는 3인이지만 곤란한 상황에서는 즉시 참여한다.

시간제한은 있지만 기마전시(騎馬戰時)의 이외라면 체인지는 언제든지 가능

귀신에 홀린 것이 아닌가 !

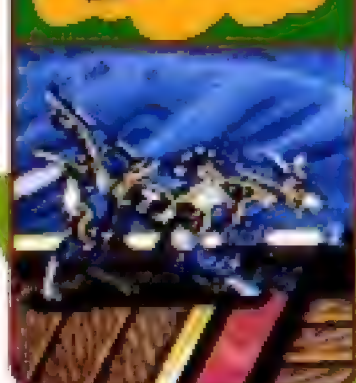
닌자(忍者)

마이크 웰스

닌자의 필살기. 「그림자 사용」이다.

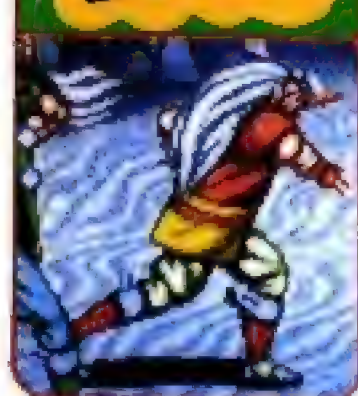
자유자재로 변신해 효과있는 공격을 하자!!

나의 칼로 !

인견(忍犬)

사람말을 알아듣는 개

초음파포로 적을 일망타진

천구(天狗)

천구 [illegible]자 인[illegible] 3개의 캐릭터로 [illegible]해서 싸워라

까마귀 천구신. 공주에게 소환된 전설의 신

귀여운 꼬마 천구열풍

링커맨드 철저 분석

성검전설2

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/5~7월 예정	장르	액션/RPG	화면외국어 수준	일어 중
	제작사	스퀘어	용량	16M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	미정	기타	카트리지	게임 난이도	AB© DEF

이번에도 게임챔프의 한 면을 장식하는 게임 성검전설2! 매달 조금씩이나마 소개하지 않을 수 없는 기대 신작이며 그에 따라 최신정보가 속속 들어온다.

이번에 소개할 최신정보는 성검전설 2의 타이틀화면 결정과 전체 맵 소개, 그리고 링커맨드에 대해 완전 분석해 보자!

스퀘어의 게임 타이틀 화면이라면 화이널환타지로 대표되는 것처럼 차분한 느낌을 가지게 한다. 위의 사진을 보더라도 녹색의 향기와 주인공들의 조화는 산림 속에서만 느낄 수 있는 고요함을 느끼게 한다.

당신은 타이틀 화면에서 무엇을 느끼는가? 후라미군도 있구나!

이것이 소문의 전체 맵

화이널 ▲ 환타지의 쵸코보와 같이 대인기를 얻을 '후라미군' 화이팅 '후라미군'

드디어 소문으로만 무성했던 성검전설 2의 전체 맵이 입수되었다. 이와 같은 세계를 주인공들이 모험을 한다니… 생각만해도 가슴이 뛴다.

링커맨드, 그 획기적인 시스템 소개!

링커맨드라고 하는 것은 성검전설 2의 액션 부분을 플레이어가 최대한으로 즐길 수 있도록 한 새로운 시스템이다. 아래 사진을 보는 바와 같이 이제까지의 롤플레잉 게임과 다르게 윈도우에 의한 화면의 교체가 없다. 결국 아이템을 사용하거나 마법을 사용하는 것이 전투화면 자체에서 가능한 것이다. 그래서 전투의 분위기와 긴박감이 더욱 풍부하다.

링커맨드를 사용해보자!

성검전설 2에서 재미있게 게임을 즐기려면 링커맨드란 과연 무엇인가 확실히 알아야 한다. 왜냐면 링커맨드는 성검전설 2의 기본이기 때문이다.

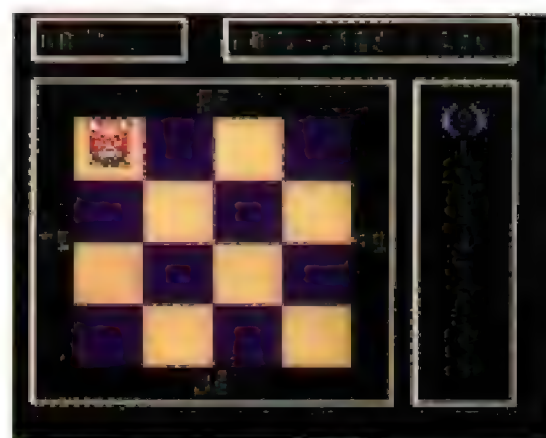
컨트롤러 에디트

이곳에서는 컨트롤러의 버튼을 취향에 따라 변경할 수 있다. 아래 사진에서 Y는 조작하고 있는 캐릭터의 링커맨드 호출, X는 다른 캐릭터의 링커맨드 호출, B는 공격 및 의지 결정, A는 대쉬 및 취소를 할 때 사용한다. 이것이 친숙하지 않는 사람은 많은 노력을 해야할 것이다.

◀ 다른 마크와 혼돈할 수 있기 때문에 1개씩 확실히 외우는 것이 중요하다

윈도우 에디트

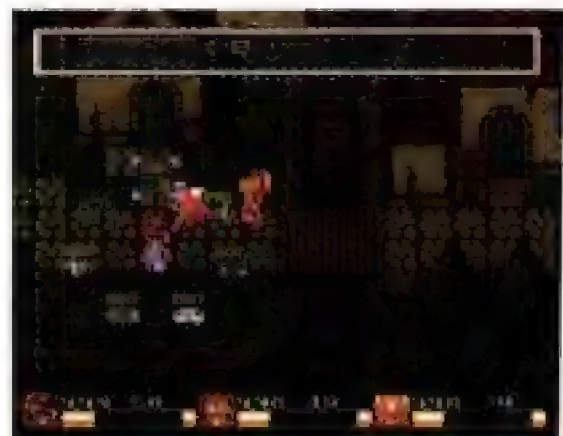
이것은 윈도우의 아래에 있는 색과 박스를 변경한다. R, G, B 게이지에 버튼이 지정되어 있고 그것을 누르면 색이 변한다.

그래서 박스의 크기와 색 등을 자유자재로 변경할 수 있다.

이렇게 캐릭터의 행동패턴이 지정되었다면 어떻게 해야할까?

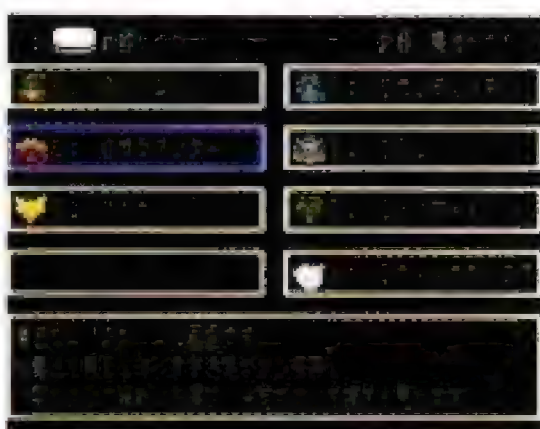
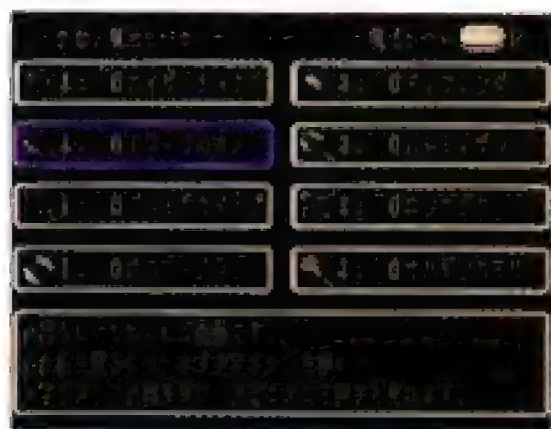
아니! 이렇게 근접해서 공격을 하다니? 과연 좋은 공부가 되었군!

상태를 본다

"상태를 보다(ステータスを見る)"라는 것은 말 그대로 상태를 보는 것이다. 각 캐릭터마다 불러낼 수 있고 버튼을 누르면 다른 캐릭터로 교체할 수 있기 때문에 매우 편리하다.

자세한 것은 아래 사진을 보면 쉽게 알 수 있다. "마나의 나무" 파워는 아직 나오지 않는다.

이 마크는'상태를 보다'이다.잊어버리지 않도록 확실히 체크하자

무기/마법 레벨을 본다

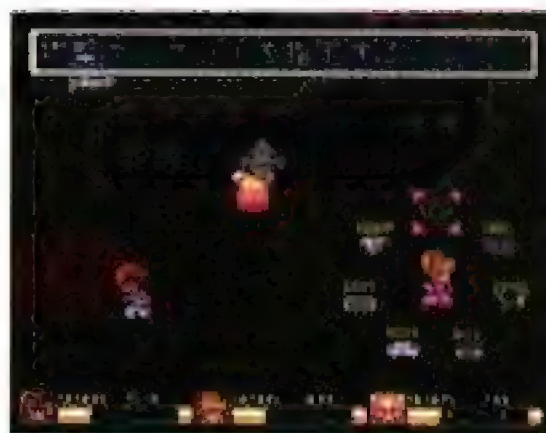
캐릭터마다 불러내 버튼으로 다른 캐릭터로 교체한다. 현재 가지고 있는 무기/마법의 명칭과 설명 그리고 필살기의 레벨이 표시된다.(마법은 소녀와 요정의 아이만 사용할 수 있고, 소년은 회복계와 요정의 아이는 공격계가 특징이다).

행동패턴을 지정한다

캐릭터마다 행동패턴을 확실히 설정해 두는 커맨드이다. 사용방법은 윈도우에 보이는 박스에 캐릭터를 놓아두는 것이다. 그러면 놓아둔 장소에서 그 캐릭터의 성격이 결정된다.

구체적으로 화면을 보며 설명했을 경우 왼쪽에 위치하면 공격, 오른쪽이면 방어, 위는 접근, 아래로 위치하면 회피를 중점적으로 실행한다.

공격목표를 지정한다

지금 필드의 적이 복수인 경우 누가 어느 적에 대해서 공격 또는 방어를 할 것인가를 결정한다. 공격/방어는 행동패턴으로 지정하기 때문에 여기서 목표를 지정해도 공격하지 않는 경우도 있다.

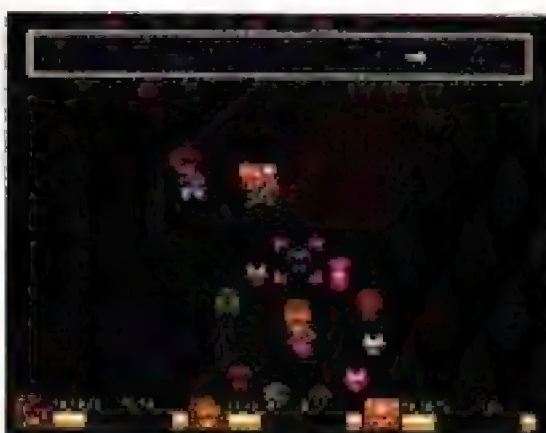
목표를 지정하는 방법은 화면위에 있는 적에게 커서를 움직여 지정한다. 링커맨드가 나와있을 때는 전투가 중지되기 때문에 확실히 전술을 생각해야한다.

잘보고 사냥감을 결정하자!

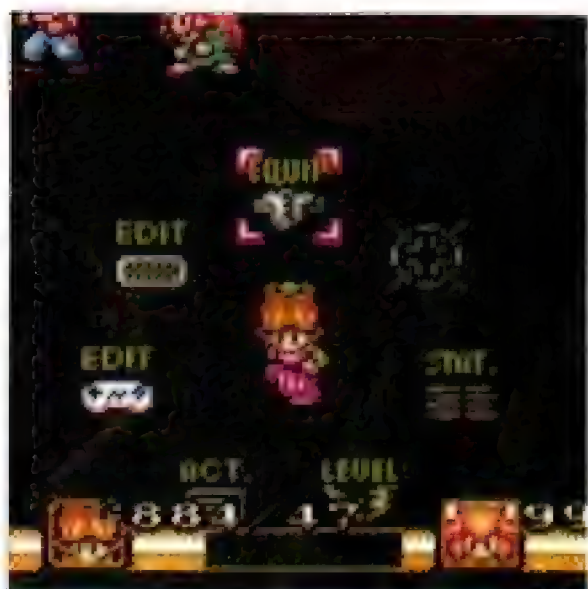
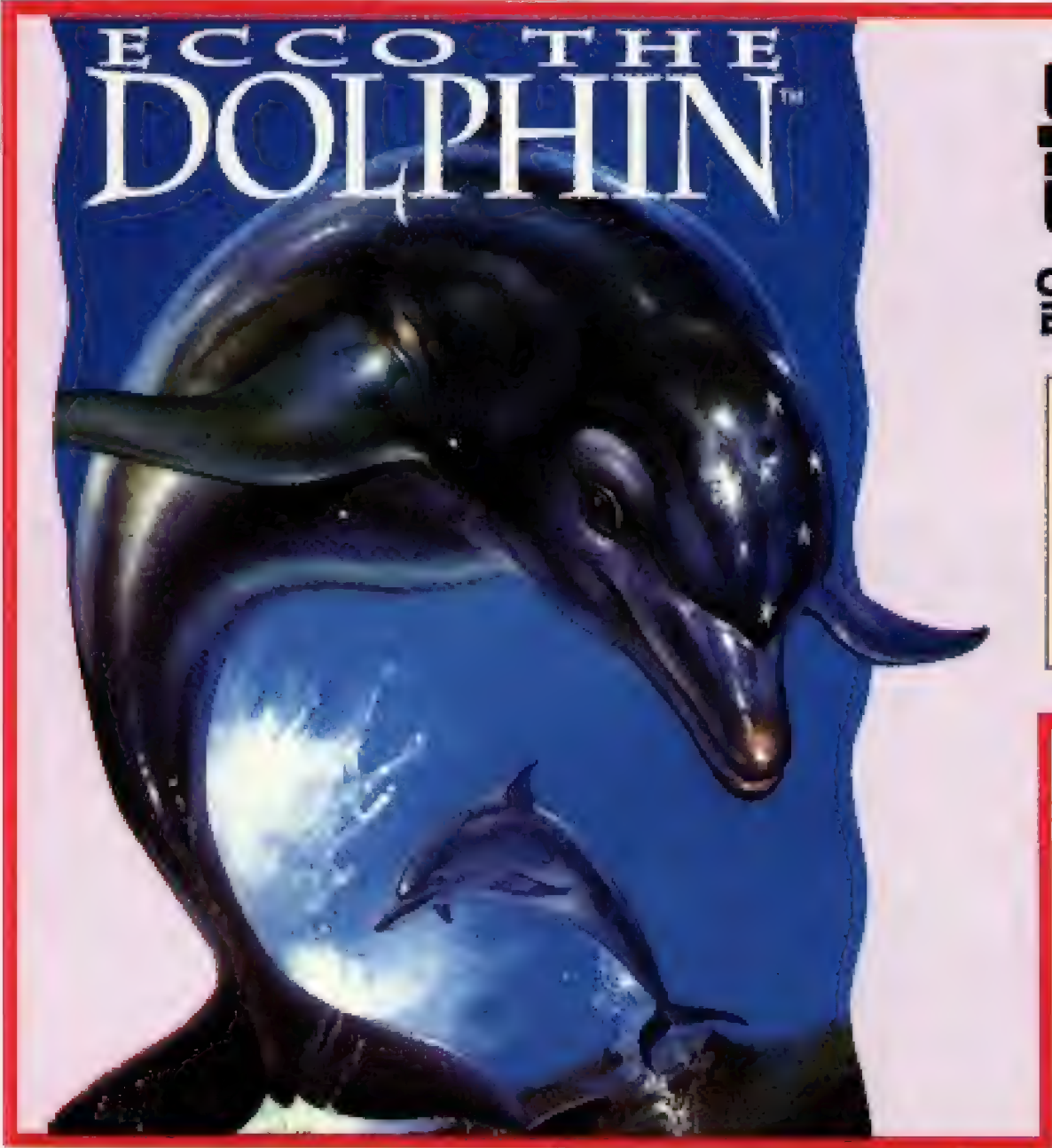
그래! 이 놈으로 결정되었구나!

'아마'의 장비

마지막으로 아마를 장비하자! 아마라고 하면 갑옷만을 가르키는 것이 아니라 이 게임에서는 투구를 비롯한 모든 방어도구를 가르킨다.

아마를 장비하는 순서는 머리, 팔, 몸 순으로 하고 다음으로는 다시 머리로 돌아오기 때문에 실수를 해도 안심하자!

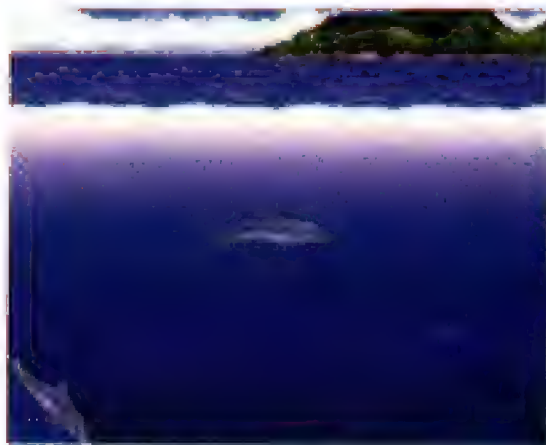
아마는 그래픽으로 표시되기 때문에 될 수 있는 한 모양 좋은 것을 선택하자

어떤 것이 내 몸에 맞을까?► 부끄러워|하지 말고 올바로 선택하자!

ECCO THE DOLPHIN

돌고래(돌핀) 에코

잃어버린 전설의 도시 아틀란티스를 찾아서

수퍼알라딘보이	국내 발매일	4월 15일	장르	어드벤처	화면외국어 수준	영어 하
	제작사	세가	용량	8M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	미정	기타	동시발매	게임 난이도	AB© DEF

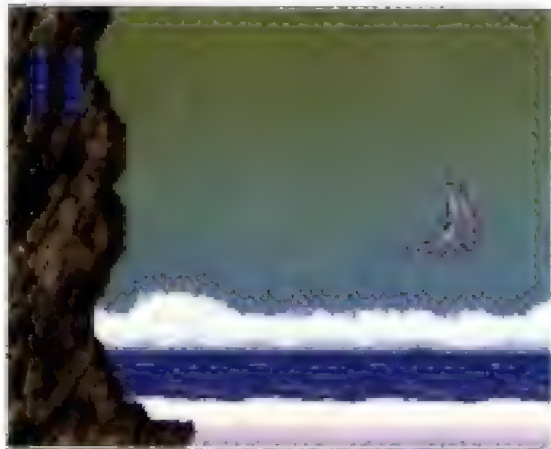
'돌고래 에코'는 경이로운 수중 장면과 함께 흥미진진함이 연속되는 게임의 하나로서 미국 게임지에서도 인기순위가 계속 1위를 유지한 게임이다.

최근 폭력적인 액션게임이 난무하는 상황에서 귀여운 돌고래가 펼치는 아름다운 내용은 신비한 바다 속을 배경으로 불가사의한 폭풍 속에서 가족과 친구들로부터 떨어진 에코가 되어 여러분은 활약하게 된다. 여러분의 탐험은 바다를 가로지르고 북극의 얼음밑으로 들어가기도 하고 잃어버린 도시 아틀란티스와 오천 오백만년의 시간을 거슬러 올라가는 새로운 세계를 만날 것이다. '돌고래 에코'가 여러분을 모험중의 모험으로 초대한다.

◀ 폭발적인 속도를 내기위해서는 버튼 B를 누른다

작은 섬으로 헤엄쳐간 후 다음 바다까지 뛰어넘어갈 수 있을 만큼 충분한 속도를 얻기위해 버튼B를 누른다

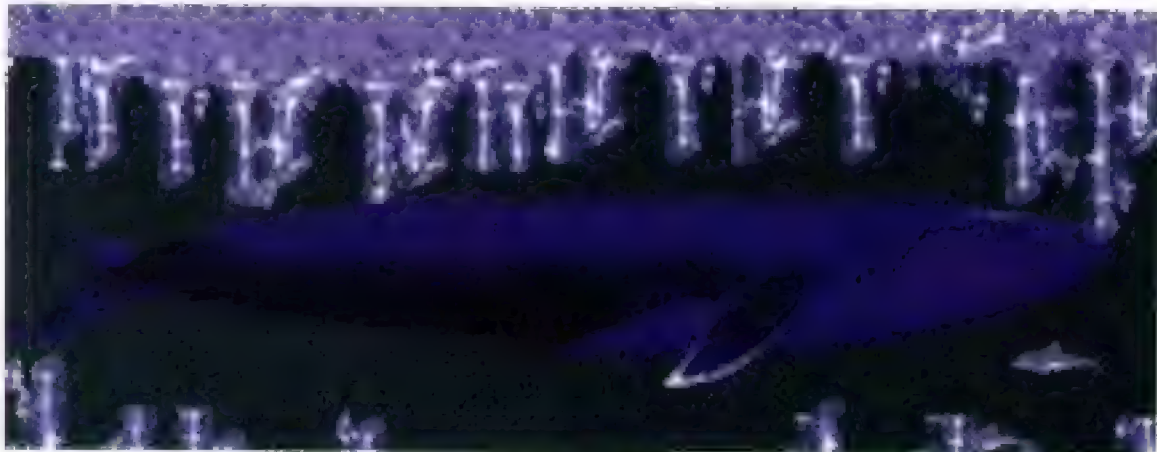
◀ 보통속도로 헤엄을 치려면 버튼 C를 눌러라!

수영연습

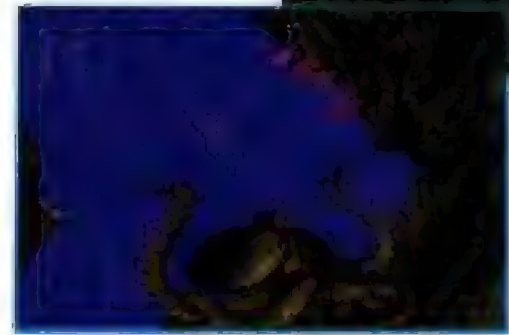
수영연습을 통하여 돌고래를 완벽하게 조정할 수 있다. 공중에서의 회전, 다이빙, 폭발적인 속도로 헤엄칠 수 있고 바다의 바닥 밑 깊은 곳까지 다이빙하거나 단지 지느러미만으로 헤엄칠 수 있다.

바다의 바닥에서 시작하여 C버튼을 누르면 바다의 표면까지 올라갈 수 있다. 또 바다의 제왕이 부러워할만한 공중전도 해낼 수 있다.

에코는 포유동물이므로 숨을 쉬지 못하면 질식하고 말 것이다.

푸른고래(빅 블루)

바다에 사는 동물 중 가장 오래되고 현명한 생물. 한류대의 깊은 바다속에 살며 그가 제공하는 많은 정보가 여러분이 여행하는데 있어 많은 도움이 되며 훨씬 멀리 갈 수 있는 길잡이가 될 것이다.

빅 블루는 현명하고 온순한 고래이며 그를 찾는 것이 이 게임의 중요한 전환점이 된다.

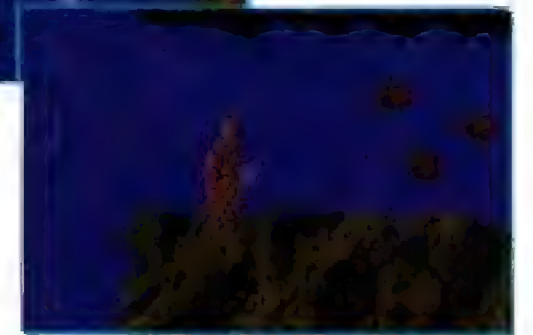
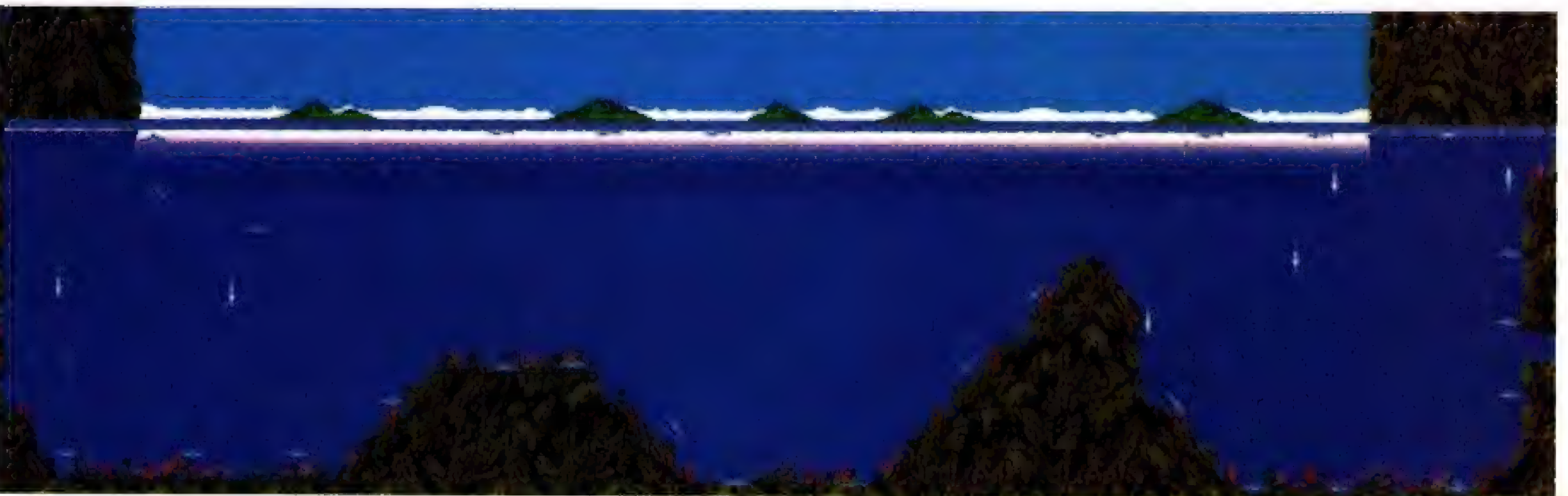
바다 계곡

여기서 여러분의 돌고래를 어떻게 조정하는지에 대한 기본적인 것들을 배울 수 있다. 바위에 숨어있는 거대한 문어를 조심하면서 통과하기 위해 그의 거대한 다리 사이를 천천히 헤엄쳐 가야한다. 또 뾰족한곳에 부딪히게 하는 윗부분의 해류를 조심하라.

여러분의 게임을 망칠수 있는 바닥해류와 거대한 문어를 조심하라.

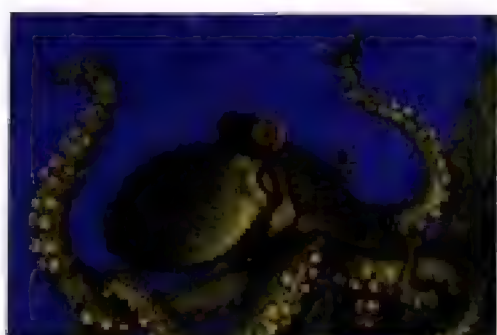
해저 동굴

윗부분의 해류는 곤경에 빠진 돌고래를 구하려 할때 상당히 두려운 존재가 된다.

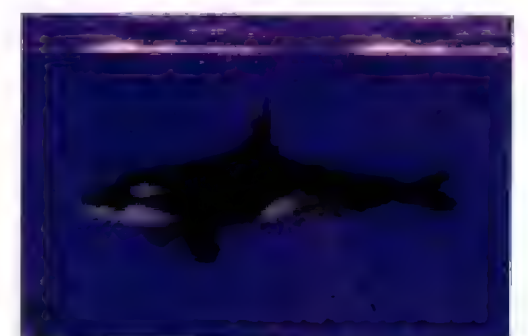
갯벌

길잃은 돌핀이 그의 잃어버린 친구들을 찾을수 있게끔 도와달라고 부탁하지만 많은 바다의 약탈자들은 오히려 방해를 한다. 공격받을시 사용가능한 모든 방법을 사용해 지켜라. 또 상어와 문어가 여러분을 붙잡아 질식시키려는 경우도 있을 것이다.

상어나 거대한 촉수를 가진 문어들은 우리의 탐색을 방어할 것이다.

첫번째 단계로 이 지도가 있으나 많은 것을 보여주지 않는다. 그러나 이 게임 의 규모나 세부사항을 알 수 있다. 끊임 없이 어려움을 가져다 줄 많은 환경들 이 눈앞에 펼쳐질 것이다. 단지 편안한 마음으로 수로를 통해 여러분의 돌고 래를 인도하는것만 상상하라.

빅 블루의 지혜를 얻기위해 탐색하라. 그는 정말 어마어마 크지만 그의 큰덩 치에 겁먹지 마라. 왜냐하면 그가 여러 분이 빠진 함정에서 나올 수 있도록 도 와줄 것이다.

빅 블루를 찾기 위해 북극으로 향하라

문어를 조심하고 천천히 그들의 주위를 움직여라. 그렇지 않으면 한마리의 돌고래로 살아남지 않을 것이다.

상어들은 4단계를 지날때까지 나타나 지 않지만 그들은 많은 공격을 하기 때 문에 위험하다.

우리의 영웅인 에코가 이들 바다 생물 (특히 문어)에게 잡히게 되면 그들은 에코를 눌러서 질식하게 할 것이다.

살인고래는 크게 위협이 되지는 않고 오히려 여러분이 곤경에 처했을때 무엇을 해야할지 알려줄 수 있다.

챔프 신문고

슈퍼 컴보이의 결점 고쳐주세요!

3배

안녕하십니까? 저는 슈퍼 컴보이를 갖고 있는 게임 매니아 입니다. 슈퍼 컴보이가 슈퍼 패미컴에 비해 결점이 한가지 있음을 말씀드리려고 합니다. 저는 친구와 오락을 하는 것을 즐기다가 가끔씩 오락기를 가지고 친구집에 놀러가곤 합니다. 그런데 가끔씩 전원을 220볼트로 바꾸지 않고 어댑터를 꽂아 고장을 내곤 합니다. 그럴 때마다 전 큰 고생을 하게 됩니다. 슈퍼 컴보이의 연결 잭이 슈퍼 패미컴과 다르기 때문입니다. 어댑터의 가격도 3배이상 비싸고요. 그나마도 구하기 매우 어렵습니다. 슈퍼 컴보이와 슈퍼 패미컴은 모두 똑같은데 왜 슈퍼 컴보이 소유자만 피해를 봐야 할까요.

최원용/

＊챔프점수 500점

록맨이 다킹맨으로 변해(?)

저는 대구에 사는 위○○라고 합니다. 제가 직접 게임기를 산지는 얼마 되지 않습니다. 그래서 아직 가격을 제대로 모르는 형편이죠. 저는 3달전 록맨를 35,000원에 샀습니다. 제가 직접산 패밀리의 처음이자 마지막 팩이었어요. 이 팩을 살때 가짜가 아니냐고 확실히 물어샀지요. (챔프 1월호에 '가짜팩 등장'이라고 나왔기 때문임) 아주머니는 확실하다는 것이었어요. 집에와서 게임을 시작해 보니 '록맨Ⅴ'라고 실제로 나오는 것이었어요. 그런데 그래픽과 사운드가 형편 없었어요.('록맨'이 아니고 나는 다킹맨이라고 나오더군요.) 또 소문과는 달리 너무 시시하더군요. 이상했지만 클리어하고 난뒤 챔프를 뒤적이다 사진과 완전히 다르다는 것을 알았지요. 그래서 따질려고 마음먹고 그 게임샵에 갔지요. (일주일후) 하지만 마음뿐이었지 아줌마가 친절히(?) "그건 대만에서 만든 '록맨'이다."라고 말씀하시더군요. 그땐 정말 억울했어요. (지금 생각해도 돈이 너무 아까웠어요.) 하지만 대만과 국교단절 이후에도 그런 일이 벌어진다는 것은 약간 이상한 일이 아닌가요.

위○○/

＊챔프점수 500점

이게 웬떡이냐! 윽 — 돌떡이다

아! 생각하기도 싫은 그날 '지금도 생생한' 그날을 생각하면 머리에서 김이난다. 1991년 1월 모게임잡지 롬팩 교환란에 내 이름이 났고, 부산시에서 그 잡지를 보는 몇몇 사람들에게서 겜보이용 롬팩을 교환하자는 전화가 왔다.(지금은 메가드라이브를 소유하고 있지만)

여러 전화중 내 조건에 맞는 것이 없었으나 어느날 당시 부산에서는 구하기 힘들었던 '특명'이란 롬팩을 나의 '썬더브레이드'로 교환하자고 해서 난 '웬 떡이냐!' 싶어 선뜻 수락을 했고 그 다음날 약속장소에서 만나 롬팩을 교환했다. 그리고 다음에 롬팩을 또 교환하자며 자기의 전화번호도 주었다. 기대에 부풀어 집에가 롬팩을 실행시킨 나는 놀라지 않을 수 없었다. '엘리베이터 액션'이란 게임이었기 때문이다. 난 당장 전화를 했으나 그 집엔 그런 이가 없었다. 몇번이나 확인전화를 걸었으나 욕만 먹었다. 저녁에 책상에서 팩을 연구해 보던중 팩의 나사부분이 풀어져 있는 것을 발견하고 해부해 보니 안에 든 기판이 바뀌어져 있었고, 조그마한 쪽지에 나의 어리석음을 욕하는 내용도 적혀 있었다. 어리벙벙했고 화도 났다. '신용'이란 무엇일까? 지금도 그놈의 얼굴을 떠올리면 화가 난다.

조○○/

＊챔프점수 500점

제마음을 이해해 주세요. 부모님!

저는 너무 억울해요. 우선 제 소개부터 하죠. 저는 서울 ○○국민학교에 다니는 강석찬이라고 합니다. 제가 이 엽서를 보내는 일 외에는 별다른 방법이 없어서입니다. 저는 굳보이를 갖고있었습니다. 그런데 일주일에 2번하는 오락을 어머니께서는 무조건 못하게 하십니다. 그래서 어머니 몰래 할때도 있습니다. 그런데 어느날 '간첩 뉴스'를 보신 어머니는 오락기를 다른 아이에게 주셨습니다. 제가 그때는 너무 억울해서 견딜 수가없었습니다. 그뿐만이 아닙니다. 설날때 세뱃돈을 받아 '게임챔프'를 신청하는 승낙을 어머니께 받았습니다. 그런데 설날이 지나고 아버지의 압력으로 신청하지 못했습니다. 그래서 저는 재미있는 오락도 못하고 이렇게 불쌍한 신세가 되었습니다. 저는 어쩌면 좋아요.

강석찬/

＊챔프 1부 우송

챔프 신문고는 언제든지 여러분에게 개방되어 있습니다.

건전한 게임문화 정착을 위해 문명의 이기속에서 어두운 부분을 밝혀 주실 분은 지금 엽서에 자신의 사연을 담아 보내주세요. 환하고 시원하게 올려드리겠습니다 (보내주실때는 반드시 전화번호를 명기해 주세요).

＊채택된 분은 소정의 챔프점수를 드리며 신분은 원하시면 익명으로 해드립니다.＊

CF모델, 탤런트, 연극영화과 모집

6년 전통과 최고 명성을 자랑하는 국내에서 가장 큰 규모 162평 스튜디오와 가장 많은 연기자를 배출한 최상급의 학원으로 지망생에게 확실한 신뢰속에 확실한 기회를 마련해 드릴것 입니다.

원장 : 전운

송정림 김혜리 김선우 송나영 강민경

심사일 4月 18日

전화 : 780-0411~3
영등포구 여의도동 24 두레빌딩 2층(MBC앞)

연기학원의 선두주자
한국방송문화학원

★스타탄생★ CF모델·탤런트의집

(주)MTM커뮤니케이션은 서울시 허가를 필한 법인체 매니지먼트 프로덕션으로 국내유일의 TV방송 CF모델·연기자를 관리하는 연기자 대행사로 신인 연기자를 키우고 만드는 스타탄생의 집입니다.

mtm communications(주)

탤런트·CF모델 희망자는 상담환영

대표 : 김민성

서울시 영등포구 여의도동 24-2 선명회빌딩2층
☎783-0417~9·782-6495~8

LEE EUN JU

(이은주)

74년생(17세). 인성여고 재학중. W32 B24 H33 월간 '주니어' 주최로 열려 3,000명이 응모한 '예쁜얼굴' 콘테스트 2위 수상자이며 현재 MTM모델 프로덕션 소속임. 육상선수를 한바 있으며 앞으로 '김현주(MBC 9시 뉴스)'와 같은 아나운서가 목표임.

사진 : 임은성(포토플러스 : 586—1213)

모델협찬 : MTM

모델과 기념사진을 찰칵 !

화창한 봄날부터 게임챔프에서는 멋진 추억을 독자 여러분에게 선사해 드리기로 했습니다. 애독자 엽서에 '틴틴 스튜디오 촬영 응모란'에 모델과 기념사진을 찍고 싶다는 의사를 표시하신 후 보내주시면 5명을 추첨해 촬영 날짜와 시간을 알려드리겠습니다. 물론 저는 매월 모델과 같이 사진을 찍었죠. 여러분도 함께 참여하시면 더욱 재미있는 '틴틴 스튜디오'가 될거예요.

INTERVIEW

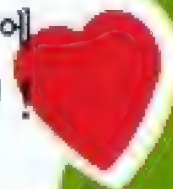
저는 남자친구가 아직까지 없어요. 순진했었다고 말하면 내숭 같고 여하튼 학교와 집밖에는 몰라요. 물론 친구들과 잘 어울리기는 하지만 단체로 미팅을 할때는 저만 빼 놓고 가는 경우가 많아요. 열심히 공부해서 대학교에 입학하면 멋진 남자친구를 만들고 싶어요. 여러분도 공부와 게임 모두 열심히 하세요.

＊날씨가 아주 화창한데 이런날 하고 싶은 일이 있다면…

저는 편지 쓰는 것을 까무러치게 좋아해요. 녹색잔디가 가득히 깔린 정원에 앉아서 그동안 못만난 친구들에게 편지를 쓰죠. 직접 만나는 것도 좋지만 나름대로 편지를 주고받는 것도 낭만적이지 않아요?

여러분도 낭만적인 편지를 써서 저에게 보내주세요. 그럼 독자여러분 안녕!

편지 보낼 주소 :

명·작·에·세·이

영원한 맛수 코나미 VS 캡콤

1. 코나미 VS 캡콤

코나미(KONAMI)와 캡콤(CAPCOM)을 아는가?

아마 이책을 읽는 독자라면 이 두 메이커에 대해, 상당한 친근감을 느낄 것이다.

코나미는 명작슈팅 '그라디우스'시리즈를 필두로 최근의 '섹스'까지 슈팅의 대부로 자리잡고 있고, 캡콤사의 경우 세계적인 센세이션을 일으킨 '스트리트 화이터 Ⅱ'로 게임매니아들에게는 익히 알려진 회사이다.

또한, 잘 알려지지는 않았지만 두 회사는 모두 SFC의 닌텐도 맹방으로 옛날 패밀리 시절부터 닌텐도의 서드파티로서 닌텐도 신화의 일등공신들이다. (최근에는 메가CD의 '화이널 화이트CD : 캡콤', PC엔진 듀오의 '그라디우스2 : 코나미' 등에서 알 수있듯이 다른 기종으로의 진출도 꾀하고 있다)

또한, 한 연못에 두마리의 용이 공존할수 없듯이 SFC발매 초기부터 치열한 경쟁을 계속하며 게임계의 왕좌를 다투고 있다.

2. SFC에서의 격돌

날 짜	코나미	캡콤
1990년 12월 21일(K)	그라디우스 3	
1990년 12월 21일(C)		화이널 화이트
1991년 7월 19일(K)	힘내라 고에몽!	
1991년 7월 26일(C)		에리어 88
1991년 10월 31일(K)	악마성 드라큐라	
1991년 10월 4일(C)		초마계촌
1992년 2월 28일(K)	혼두라 스피리트	
1992년 3월 20일(C)		화이널 화이트 가이
1992년 7월 3일(K)	파로디우스	
1992년 6월 10일(C)		스트리트 화이터 2
1992년 7월 24일(K)	T. M. N. T.	
1992년 8월 5일(C)		수퍼 팡
1992년 12월 (K)	타이니 툰 어드벤처	
1992년 11월 (C)		매지컬 어드벤처
1993년 2월 예정(K)	NFL 풋볼	
1993년 예정(C)		캡콤스 풋볼

K : 코나미 C : 캡콤

위의 표에서도 알수 있듯이 발매일은 물론 게임내용도 비슷함을 아마 느낄수 있을 것이다.

SFC가 발매되자 양사는 각기 자신의 대표작이라 할수있는 게임을 내어놓았다. 코나미는 자기들의 간판이라 할수 있는 그라디우스3를 일찍부터 예정하여 왔으며, 캡콤역시 당시 게임센타에서 인기절정을 달리던 '화이널 화이트'를 컨버전한 것이다.

그 이후로 양사는 '초마계촌'과 '악마성 드라큘라'의 같은 분위기 게임을 비슷한 시기에 발매하였으며, 미키나 바니(타이니툰) 등의 미국식 캐릭터를 이용한 게임도 비슷한 시기에 내어 놓았다.

또한, 발매일도 서로 한치의 양보도 없이 팽팽함을 느낄수 있을 것이다.

단, 파로디우스의 경우 스트리트 화이터에게 밀려 발매일을 연기한 케이스라 할수 있다. 그럼 각 게임들을 하나하나 짚어보기로 하자

3. SFC의 데뷰작

코나미와 캡콤 모두 SFC에의 데뷰작을 새로운 오리지널 게임이 아닌 기존에 인기높은 게임의 컨버전으로 시작했다.

코나미의 경우 역시 간판스타인 그라디우스시리즈로 시작하였는데, PC엔진 CD롬의 경우에도 '그라디우스2'로 포문을 연것으로 봐서 일종의 서비스 측면이 있는 것 같다. 즉 유명한 명작 게임을 이식해 줌으로써 그 게임기 유저들에게도 자사의 좋은 게임을 즐길수 있게 하려는 의도이다.(반면에 같은 게임을 재탕 삼탕한다는 비난도 무시할수 없는 형편이다.)

SFC에의 코나미 데뷰작 '그라디우스3'는 SFC게임의 고질적인 문제인 스피드의 저하를 제외하면 훌륭한 게임으로 평가받고 있다.

물론 게임센타용에 비해 난이도가 지나치게 쉽다는 비판도 있으나, 가정용 게임기의 특성상 난이도의 조절은 불가피하지 않았나 싶다.

캡콤의 경우 당시 인기절정을 달리던 '화이널 화이트'를 당초 기획하였던 '초마계촌'보다 먼저 내어 놓았는데, 역시 스피드나 2인 동시플레이의 불가능 등으로 그다지 좋은 게임은 못되었다.

허나, 두 게임이 초반 SFC유저나 닌텐도사 모두에게 기여한 공로는 크다고 하겠다.

4. 마계촌과 드라큐라

한편 코나미와 캡콤은 이른바 공포물(호러물)로서의 또다시 한판 벌이게 되었으니, 바로 코나미의 '악마성 드라큐라'와 코나미의 '초마계촌'이다.

마계촌 시리즈는 85년 '마계촌'이라는 이름으로 게임센타에 등장한 캡콤의 게임으로 풍부한 스테이지와 적 캐릭터등으로 인기를 모았으며, 당시로서는 보기드문 보스(boss) 시스템을 보여준 특이한 분위기의 작품이었다.

또한 속편격인 대마계촌(88년)은 캡콤의 CP시스템(스트리트 화이트2 등에 사용된 게임기판)의 첫 작품으로 역시 인기를 모은바 있었다.

90년 11월 슈퍼 패미컴 발매 당시 코나미가 그라디우스 시리즈를 선보인 것과 같이 캡콤도 자사의 대표작이었던 마계촌 시리즈를 내어놓지 않을까 예상되었으나 여러가지 사정으로 1년 늦게 나온 것이었다.

한편 코나미도 이에 질세라 패밀리와 MSX에서 히트한 악마성 드라큐라의 새로운 시리즈를 발표한 것이다.

악마성 드라큐라는 86년 패밀리판으로 처음 등장하여, 당시 막 발매되었던 MSX2 시스템의 최초 게임으로 등장하기도 한 시리즈였다.

이후에도 게임센타용으로 등장하여 인기를 모았던 악마성 시리즈를 캡콤의 '초마계촌'에 대항하는 무기로 등장시킨 것이었다.

따라서, 당시 두게임의 인기다툼은 대단한 것이었는데, 92년초 '젤다의 전설'이 나오기 전까지 각종 게임잡지 인기차트의 1,2위를 번갈아가며 차지하며 경쟁했던 기억이 생생하다.

5. 혼두라와 화이널 화이트 가이

92년 초가 되자 두 회사 모두 자사의 최대 히트 액션게임을 내어놓아 또다시 대결의 국면을 맞이하게 된다.

바로 코나미의 대표적 게임 혼두라의 오리지날 SFC판 '혼두라 스피리트'와 캡콤의 대표작 화이널 화이트의 버전업판 '화이널 화이트-가이'이다.

코나미의 혼두라 스피리트는 SFC의 확대축소 등의 기능을 최대한 활용하고, 뛰어난 그래픽과 사운드로 현재까지 사랑받는 SFC의 대표적 액션게임이 되었다.

특히 2스테이지 등에서 벌어지는 탑뷰 스테이지(위에서 내려다보는 시스템)의 회전기능은 유저들을 현기증이 일어나게 할 정도로 대단했다.

반면에 캡콤의 화이널 화이트-가이는 당초 기대와는 달리 전작보다 크게 발전하지 못하였고, 여전히 스피드가 느린 단점을 안고 있었으며 동시등장 적 캐릭터도 별 발전을 보이지 못하였다.

위의 초마계촌과 드라큐라에서 캡콤이 근소한 승리를 거둔 것과는 달리 이번 액션 게임승부에서는 코나미의 승리가 완연한 것처럼 보였다.

물론 이 승리는 몇달후 캡콤의 '스트리트 화이트2'로 양상이 바뀌게 된다.

코나미는 역시 자사의 인기게임 '파로디우스'를 준비하고 있었으나, 초 거대게임 스화2의 발매를 피해서 7월달에 발매하게 되며, 여러분도 알다 시피 스화2는 SFC를 대표하는 게임이 되고 말았다.

6. 미국식 캐릭터의 대결

게임기의 시장은 일본보다 오히려 미국등지의 해외가 더 크다. 이런 해외시장 공세에는 일본 캐릭터 보다는 미국만화에 등장하는 미국 캐릭터를 이용하는 것이 좋은 방법이다.

또한, 미국식 캐릭터는 일본을 싫어하는 한국이나, 동남아등지에서도 별 반감없이 받아들이기 때문에 게임의 소재로 흔히 쓰이게 된다. 그런 미국식 캐릭터의 대결이 92년 하반기에 벌어지게 된다.

바로 코나미의 '타이니 툰 어드벤처'와 캡콤의 '미키의 매지컬 어드벤처'이다. 타이니 툰의 경우 국내에선 '말괄량이 뱁스'란 제목으로 모 방송국에서 인기리에 방영되기도 했으며, 미키의 경우 아마 모르는 사람이 없을 정도로 유명해 미국을 대표하는 캐릭터라 하겠다.

두 게임 모두 여성과 어린아이 대상의 귀여운 캐릭터와 부

드러운 중간색의 그래픽을 사용한 공통점을 가지고 있다.

특히 미키의 경우 마치 동화 세계에 온 것 같은 느낌을 줄 정도의 환상적인 분위기를 연출해 낸 것이다.

타이니의 경우에는 속출하는 아이디어와 속도감있는 게임전개로 역시 미키에 뒤지지 않는 코나미의 저력을 자랑했다.

6. 맺으며…

지금까지 SFC라는 게임기를 통한 양대 메이커 코나미와 캡콤의 승부를 알아보았다. 양쪽 모두 상당한 저력을 가진 회사이고, 유저들의 믿음 또한 대단하여 SFC에서의 게임발전에 두 회사의 경쟁이 좋은 역할을 하였다고 말할수 있겠다. 물론 코나미의 재탕 삼탕식의 창작성 결핍(최근에 오리지널 타이틀을 보기 힘들다), 캡콤의 '스화Ⅱ'에만 기대려는 의존성 등은 고쳐져야 할 문제로 남아있다.

즉, 코나미는 그라디우스라는 과거 영광의 망령에서 벗어나 새로운 스타일의 게임을 추구해야 하며, 캡콤은 이제 그만 스화의 유명세를 빌리지 말고 (93년중반 새로운 스화 터보가 SFC판으로 등장 예정) 액션위주의 게임제작에서 벗어나는 것이 숙제일 것같다. 과연 93년에는 어떤 승부가 벌어질까?

게임 매니아들로서는 두 회사에 거는 기대가 말할 수 없이 크다고 하겠다.

BEST FACE

"국산 PC 게임개발은 내게 맡겨라"

양재영

1966년 2월 12일 출생. 만28세. 경북 영일군 출신. 외국에 종속된 국내 IBM PC 게임의 탈피를 위해 묵묵히 외길을 걸어온 그는 우리에게 너무나 잘알려진 게임 「그날이 오면」 3탄, 자유의 투사 등을 최근 열린 게임 소프트웨어 페스티벌에서 발표한 바 있다. 현재 미리내 소프트웨어 실장.

—「미리내 소프트웨어」라는 회사명이 특이한데요.

미리내는 은하수의 순수한 한국말입니다. 은하수는 별들의 모임이죠. 서로 도우며 협력하여 빛을 발하자는 뜻에서 회사명을 정했습니다. 외국 게임이 판을 치는 국내 게임시장에 순수 국산 게임으로 맞서기 위한다는 의미이기도 합니다.

—1990년 말에 발표된 「그날이 오면 Ⅱ」 게임이 기억납니다.

MSX용으로 제작된 그 게임은 1년여의 개발기간이 소요됐는데, 상품화 시키지 않은 「그날이 오면 Ⅰ」 게임을 더욱 보강시켜서 상품화 했습니다. 당시에는 국내 게임시장에 소개된 첫번째 국산게임으로 많은 호평을 받았던 것은 사실이지만, 발표될 시점이 MSX 기종이 사양화 되어가는 추세라서 실질적으로 성공적이라고 할 수는 없습니다.

—가정용 게임도 아직까지는 개발환경이 좋지못한데, IBM PC 게임개발쪽은 어떻습니까?

국내에서 게임을 개발한다는 것은 어떻게 보면 한편의 인간승리 드라마라고도 할 수 있습니다. 경제적으로 어려운 점도 있지만, 일반인들의 국산 게임에 대한 거부감과 대기업의 근시안적인 게임산업 참여가 더 큰 장애물이죠.

—IBM PC 게임개발의 국내 수준은 어떻다고 보십니까?

제가 알기로는 외국에 비교해서 절대 손색이 없다고봐요. 가정용 게임기쪽은 잘 모르겠지만, IBM PC쪽은 상당한 수준에 올라서 있습니다.

—지난번 소프트웨어 페스티벌에서 슈퍼샘통 게임이 소개됐었는데.

슈퍼샘통이 국내 IBM PC게임의 새로운 지평을 열 것으로 확신합니다. 액션 롤플레잉 게임으로서 2HD 6장으로 이루어졌습니다. 1991년도 자료수집에 착수해서 1992년 6월부터 개발을 시작했습니다. 올 8월쯤 발표될 예정이었으나, 연말쯤에 완성될 것 같아요.

—슈퍼샘통 게임의 데모화면에서 브레인이라고 나오는데, 그 의미는 무엇입 니까?

하하. 경제적인 어려움을 타개하기 위한 작은 노력의 일환입니다. 브레인은 대구에 있는 컴퓨터 판매업체입니다. 슈퍼 샘통 게임의 데모화면에 업체명이 들어가는 조건으로 경제적인 도움을 조금 받아요. 외국에서는 제작되는 게임에 대한 업체의 참여가 두드러집니다. 게임개발을 촉진시킬 수 있는 사례로써 국내에서도 빨리 활성화됐으면 좋겠어요.

—대구에서 이곳으로 올라오시게된 동기는?

본격적으로 IBM PC게임 개발에 박차를 가하면서 가급적 많은 정보와 자료수집, 홍보가 필요하기 때문에 지난 1992년 11월에 이곳 인천에 사무실을 얻게 되었습니다.

슈퍼샘통 게임은 방대한 양의 데이타와 짜임새 있는 시나리오 구성이 탁월하다. 올 연말쯤 완성된다

—앞으로의 계획은?

국내 게임 개발환경이 성숙되면 일반 오락실용 게임개발에도 참여하고자 합니다. 물론 자체적인 하드웨어를 갖고 말입니다. 이것은 고기능의 국산 가정용 게임기의 출현을 현실적으로 이룰 수 있다는 말입니다.

연락처:미리내 소프트웨어

삼부빌딩 4F

☎ : (032)528—9176

전문점 탐방

게임광장

출동

연일 계속되는 과업에 수고가 많네요 챔돌씨! 항상 목을 조여오는 취재에 살아 있어도 제정신이 아닌 챔돌씨는 어디가든 목구멍에 거미줄 칠라구?(영구없다! 밥도없다!) 출동. 출동. 또 출동! 아이구 지난번에도 보였지만 보인다 보여! 게임…아니 침실이 보인다! 챔돌아 목구멍에 거미줄! 정신번쩍에 밑줄 쫙! 특급 비상발령하달!

젊은 오빠(?) 나홀로 운영

드디어 고지 탈환. 챔돌이 멋쟁이! 언제나 신사적으로 대해주시는 젊은 오빠의 등장. 하지만 사 장님! 저는 고지를 정복하려 왔습니다.순순히 손을 드시와~요. 아니 이럴수가 사장님하면 기분파, 게임광장하면 서비스 만점 이라는 단단한 교두보가 형성되네! 사장님 따봉! 게임광장 따따봉! 그런데…은밀히 드릴 말씀이…저 여기서 일하면 안돼요?

은평구의 종합매장으로서 역할담당

중심지에서 조금 벗어난 응암동 294-5호. 주택은행을 돌아서면 아늑하게 위치하고 있는 유명매장이 나타난다. 그간 용산의 유명매장에 밀려 기운을 상실한 것이 변두리의 특색이었으나 응암동의 게임광장은 굿굿한 터줏대감으로서 그 몫을 다하고 있다. "아저씨, 이젠 손내려도 돼요!" 정복한 고지를 보니까 가격면에서나 게임관련물품에서나 8평으로 800평의 만족을 느낄 수가 있었다. 챔돌이 만족! 대만족!

이것이 국가적 비밀인 회원카드. 게임광장의 혼과 은평구의 게임문화의 열쇠가 들어있습니다

확실한 회원제가 게임광장의 재산입니다

비록 5개월의 역사를 가지고 있지만 주위에 연홍국민학교, 충암중학교, 명지대학교 등 중요한 학군을 형성하고 있기때문에 게임문화의 올바른 확산은 가능하다고한다. 특히 게임분석에 애를 먹거나 게임에 대한 소견이 적은 게임유저들을 위해 매장 자체 게임박사(김영식, 연서중2)를 키우고 있다는 것이 눈에 돋보인다.

"챔돌씨! 회원제에서는 타, 타매장보다 확, 확, 확실해요. 어버어버어버버버…흥분하면 혀가 짧아지는 게임명인. 뭐라구요? 벌써 회원이 700명이나 육박하고 있다구요? 예 저희 매장에서는 단순한 회원제가 아닌 철저한 카드관리와 목록을 작성해서 보다 편리하고 가능한 혜택을 부여받을 수 있도록 하고 있습니다." 회원제, 확실합니다!

이것이야말로 게임유저들과 일심동체라는 거 아닙니까? 법대로 합시다!

길은 하나입니다. 게임광장으로의 길이지요

명문 K대 법대를 졸업한 (우와! 높은 벽) 고학력자답게 과감한 투자가 매력적이다. 우리아찌 최고! 가격차이없이 패밀리, 수퍼알라딘보이를 3,000원에 슈퍼컴보이는 5,000원에교환을 해준다. 물론 교환팩과의 가격차액은 상관하지 않기 때문에 신종팩 교환시 상당한 왕이익이 뒤따른다. 사장님! 장사는 남겨먹어야 하는데… "오직 응암동의 게임 문화의 확산이라는 일념때문이죠" 그래서 결혼 늦게 하셨구나!(아뇨! 그래서 손해 많이 봤습니다) 어이! 못생긴 챔돌씨! 예?(눈이 나쁘군…)할 이야기가 있소! 은평구의 길은 이리로 통하고 있소이다.

♣전화 : 302-6845
♣대표 : 김태영
♣휴무 : 첫째, 3째 일요일은 같이 등산합시다

유 에 프 오 를 찾 아 라!

복잡한 현대를 살아가는 사람들은 생활에 여유를 느끼지 못해요. 바쁘지만 자신만의 여유를 갖는다는 것은 아주 중요하다고 생각해요. 그래서인지 「유 에프 오」를 찾아라! 코너가 많은 애독자의 좋은 반응이 있었던 것 같애요. 한 애독자는 낚시를 하는 기분으로 조용하게 오랜 시간을 들여서 「유 에프 오」를 찾다가 마침내 「유 에프 오」를 낚아올렸을 때의 기분은 이루다 말로 표현할 수가 없다고 해요. 또다른 애독자는 게임챔프를 구입해서 첫 장부터 마지막 장까지 천천히 읽어가며, 「유 에프 오」를 찾다보면 자신도 모르게 무아의 경지에 이르곤 한다고 하며, 마치 참선을 하는 것 같다고도 해요. 이렇듯 생활의 여유를 제공하는 「유 에프 오」를 찾아라! 코너는 애독자 여러분의 정신 건강에 활력을 드릴 것을 확신하며, 더욱 많은 애독자 여러분의 참여를 바래요.

* 「유 에프 오」는 게임챔프 본지에만 출현합니다.
* 4월호의 「유 에프 오」는 게임챔프 본지 P 90에 출현했습니다.

4월호 유 에프 오 당첨자

원 혁
챔프점수 4,000점 →
수퍼알라딘보이 게임팩
〈협찬 : 슈퍼게임.
☎ 713-4374〉

강민수
챔프점수 5,000점 →
슈퍼패미컴 게임팩
〈협찬 : 게임왕국.
☎ 701-4163〉

〈이상 2명 각각 4,000점, 5,000점으로 수퍼알라딘보이, 슈퍼패미컴 게임팩 1개씩을 드립니다. 만약 본인이 챔프점수를 원하는 경우 본사 컴퓨터에 기록만 해놓습니다. 연락바랍니다.〉

김재진
이철민
홍승의
〈이상 3명 챔프점수 각 500점〉

* 서울은 직접 오셔서 수령해주시고 지방은 우송해드립니다.
(주소 재확인을 위해 반드시 전화번호 명기 바람!)

게임챔프 5월호 유 에프 오 문제!!

게임챔프 5월호에…
순식간이었다. 눈깜짝할 사이에 태평양을 건넌 '혼두라'의 우주선 1대는 미국 플로리다 근해를 지나치고 있었다. 우주선 내의 인종추적기(메가투스인은 몸에서 파란 광채를 내기 때문에 이를 이용해 자신의 종족을 찾아내는 기계)는 이곳에서 더욱 활발한 반응을 나타낸다. 그때다 한줄기 빛이 날카롭게 바닷속에서 솟구쳐 우주선을 향했다. 강한 섬광과 함께 우주선은 흔적을 감추고 말았다. 거센 파도만이 일렁일뿐 순간적으로 일어난 일이었다. 이곳은 지구인들에 의해 흔히 버뮤다 삼각지대라고 불리워진다. 이 장면을 목격한 지구인이 전혀 없지는 않았다. 석유를 수송 중이던 유조선 한 척이 5km거리에서 항해 중이었고, 나름대로 첨단 정보체계를 구축한 한국, 미국, 일본 등의 여러 국가들의 정보망이 가동 중이었다. 그러나 모두 바다에서 흔히 일어나는 돌풍 정도로 감지할 뿐이었다.

애독자 여러분! 따라서 이번 게임챔프 5월호 「유 에프 오」는 한 개입니다. 「유 에프 오」를 반드시 찾아서 사라져버린 '혼두라'의 우주선 1대가 어떻게 됐는지 알아보도록 해요. 게임챔프 본지에서 한글로 표기된 「유 에프 오」가 나타난 페이지를 찾아주셔야 합니다. 물론 이 문제를 낸 페이지는 제외하고 말입니다. 애독자 엽서에 정답을 표기한 후 늦어도 4월 15일까지 도착되도록 해주세요. 아울러 전화번호를 반드시 적어주셔야 합니다. 전화번호가 없으면 자동 탈락됩니다. 정답자를 추첨해서 2명에 대해서는 챔프점수 5,000점(슈퍼패미컴 게임팩 1개), 챔프점수 4,000점(수퍼알라딘보이 게임팩 1개)을 드리고, 3명에 대해서는 챔프점수 500점을 드립니다.

채널 플러스

신상품.
음반. CD.
가볼만한 곳.
신간안내.
영화 비디오.

신상품 라므-CDP

들고다니는 CD플레이어를 알고 계세요. 리모콘으로 플레이, 정지, 전. 후진 등이 가능하다. 엑스트라 베이스 시스템이 있어서 중저음을 보강해 준다. 물론 저음을 싫어하는 사람은 간단하게 스위치를 'OFF' 시키는것 만으로도 충분하다. 출력단자를 앰프 입력단자에 연결하여 외부의 음향기기와 접속하여 하이파이 스테레오를 즐길 수 있다. 액세서리로는 이어폰, 리모콘, 카코드, AC어댑터, 라인 아웃 케이블 등이 있다.

■제작사 : SKC ■판매중
■☎ : 274-3783 ■가격 : 132,000원

신상품 신세대 영어사전(잉글리쉬 마스터)

영한, 영영한, 어휘, 동의어 사전에서 발음까지 영어공부를 할 때 많은 도움을 받을 수 있을 것이다.특징은 487,000자의방대한 어휘를 수록했으며 컴퓨터식 연속 조회방식을 채택했다. 11가지 단어 암기 훈련 시스템이 들어 있어 고1부터 토플까지의 수준에서 사용할 수 있다. 어형 변화와 품사표시 및 철자교정이 가능하다. 1.5볼트 건전지 4개만 사용하면 O.K

■제작사 : 공성통신 ■판매중
■☎ : 558-3181
■가격 : 297,000원

신상품 학습기능 리모콘(만능 리모콘)

어느 메이커의 TV, VTR, 오디오든지 리모콘이 있을 것이다. 왜냐하면 요즘은 리모콘 시대이기 때문이다. 그러나 이렇게 많은 리모콘을 조작하려면 불편한 점이 한두가지가 아니다. 그러나 이제는 학습기능이 들어있는 리모콘을 사용하면 리모콘 하나로 여러대의 기기를 조작할 수 있다. 한번 설정만으로 간단하게 작동할 수 있다.

■제작사 : 하이스터 ■판매중
■☎ : 771-5012 ■가격 : 25,000원

신상품 승용차를 아주 싼값에…

실물에 육박하는 정밀한 디자인과 화려한 광택이 미니카 애호가들로 하여금 군침을 돌게한다. 외국의 최신 기종을 그대로 축소해놓은 이 미니카는 물론 가솔린을 넣고 타고다닐 수는 없지만 실물과 똑같은 모양과 기능을 그대로 축소해 놓았다. 실물의 '24 : 1(소형)' 5종류와 '18 : 1(대형)' 5종류가 있으며 가격은 2~3만원선이다.책상위에 장식해 놓고 보면 이것보다 기분 좋은 선물이 또 있을까?

■제작사 : 감람 ■판매중
■☎ : 425-3602
■가격 : (대형) 29,000원 (소형) 15,000원

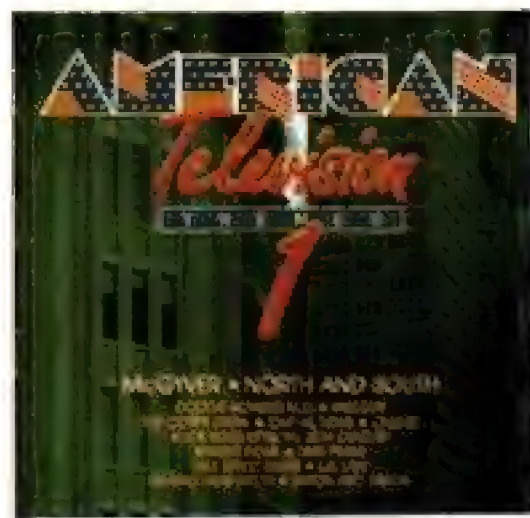
신상품 교육용 게임기 애니컴

마리오 페인트를 알고계세요. 이것은 마리오 페인트를 능가하는 기능을 그대로 갖고있는 확장된 교육용 게임기. 상상력과 창의성을 그대로 살릴 수 있도록 만들어 졌으며 몇가지 간단한 애니메이션과 72개의 도형으로 자유롭게 그림을 구성할 수 있습니다. 조작이 간편하고 누구나 사용이 간편하다.

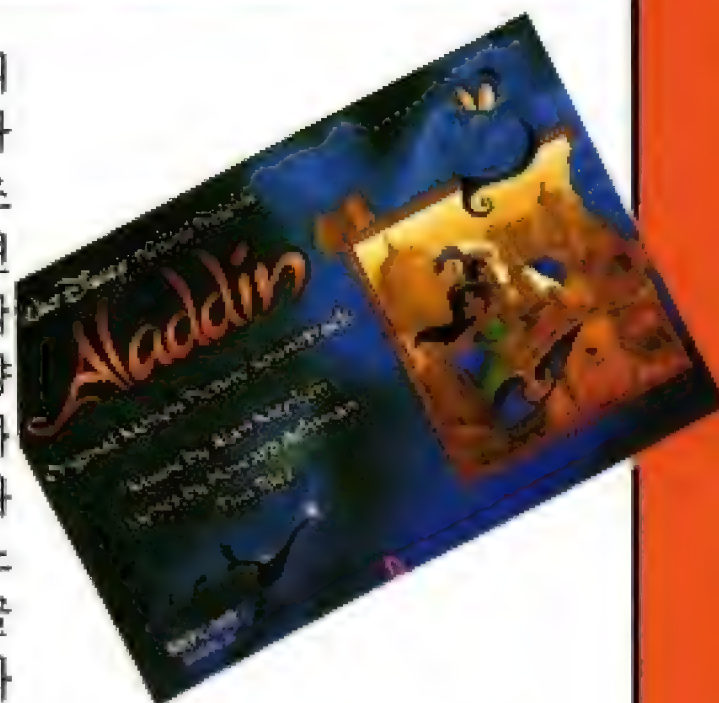
■제작사 : 금성 ■판매중
■☎ : 728-3460 ■가격 : 135,000원

음반 미국 TV 주제곡 시리즈

이 음반에는 '맥가이버' '코스비가족' 이외에도 그 유명한 명화 '남과 북' 일요일 오후 시간에 방영되어 선풍적인 인기를 얻었던 '천재소년 두기' 등의 주제음악이 수록되어 있어 재미를 더한층 더해준다. 곧이어 발매되어질 2집에는 '레밍턴 스틸' '에어울프' 등이 주제음악이 수록된 음반이 발매되어 진다고 한다.

친구에게 선물을 주고 싶을때에는 이 음반과 「게임챔프」 한권을 준다면 무지무지 사랑 받을 것이다. 그러나 돈이 너무 많이 든다고요. 뭐 할 수 없죠!!

■발매원 : 서울음반
■발매중
■가격 : 미정
■☎ : 535-8798

음반 알라딘

2램프의 푸른 거인이 마법의 양탄자에 실어오는 아라비안 나이트, 열광할 수밖에 없는 디즈니의 만화영화들이 있다. 93년 떠들썩하게 만들고 있는 이번 작품은 '알라딘'이다. 마법의 양탄자를 타고 로맨틱한 여행을 하면서 사랑에 빠져드는 알라딘과 자스민 공주가 부르는 사랑의 노래로, 그중에서 알라딘의 싱글 보이스를 맡은 브래드 캐인과 자스민 공주 역의 레아 살롱가가 감미롭게 노래를 부른다.

■서울음반 ■가격 : 4,500원
■ ☎ : 786-4521

음반 인어공주의 가제 '세바스찬'

지상의 인간 세계를 동경하는 인어공주 엘리엘에게 바다 밑 생활의 즐거움을 '언더 더 씨'로 노래하던 세바스찬, 그 목소리의 주인공은 샘 라이트라는 흑인가수, 굵고 나직한 목소리에 실리는 따뜻한 느낌의 기분 좋은 그가 '인어공주에서 세바스찬'이라는 타이틀로 앨범을 내 놓았다. 역시 엘리얼을 연기했던 조디 벤슨도 등장해 맑고 고운 음성으로 노래한다.

■서울음반 ■가격 : 4,500
■ ☎ : 786-4521

CD 만능문화묘랑 사운드 페이스-01

라디오에서도 대인기였던 원작의 드라마 4편과 히로인을 연출한 메구미, 야우민의 오리지널송! 물론 그외에도 많은 곡이 수록되어 있다. 고양이의 뇌를 가진 미소녀가 펼치는 코믹스런 애니메이션 분위기에 맞춰 노래들도 코믹하면서 재미있다. 주연급 배우들의 가창력도 들을만…

■발매원 : 키티레코드 ■가격 : 3,000엔 ■모델번호 : KICA-123

CD 사이버 포뮬러 11(더블 원) 음악집

시게, 신슈우의 다이너마이트 브라더스에 의한 파워풀한 보컬과 BGM을 녹음. 브리드 미니 앨범도 곧 등장할 예정이라고 한다. 애니메이션의 감동이 그대로 전해져오는 앨범이다. 리드 미컬한 곡들이 수록되어 있으므로 꼭사서 들어보시라. 영구 보존용으로서의 가치는 약간 미흡하지만 사이버 포뮬러를 좋아하는 사람이라면 좋아할 것이다.

■발매원 : 포리스타 ■가격 : 3,000엔 ■모델번호 : DPCX-1001

가볼만한 곳 — 한국의 과학사를 (프라모델 전문점) 여기에

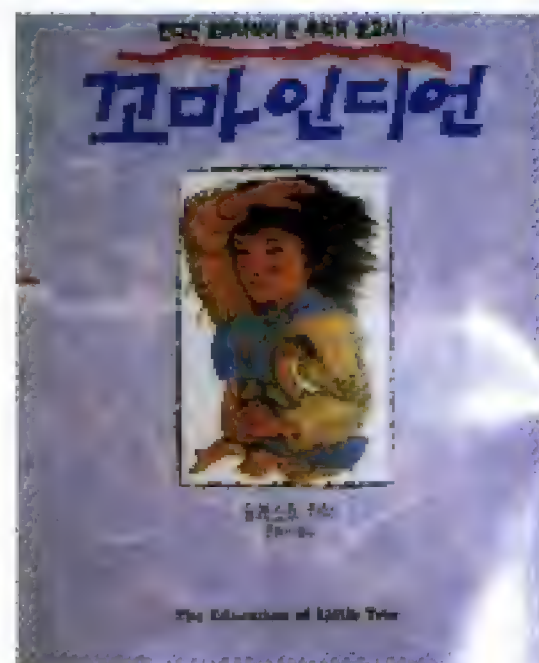
관심집중 산업중의 하나인 프라모델 산업이 국내에 도입된지는 벌써 20여년이 흘렀다. 종류만으로도 벌써 수십종류를 상회하고 있고 서울 대도시를 비롯하여 각 지방에 프라모델을 전문으로 하는 과학사들이 모양을 갖추고 있으며 RC(무선조종 자동차)등 다채로운 행사를 갖기도 하여 앞으로의 프라모델 산업에 큰 기대를 갖게 한다. 이 프라모델은 기존에 청소년들의 전유물로서만 인기를 누렸었으나 최근에는 성인들의 액세서리로도 각광을 받는 추세이다. 단순 액세서리뿐 아니라 자동차, 사무실 등 실생활의 분위기 변화를 위해서도 많은 전문가들의 사랑을 받기도 한다. 국내의 과학사협회는 약 20여군데가 결성을 꾀하고 있고 취급품목으로만 해도 각종 RC(무선조정 자동차)와 비행기 프라모델, 밀리터리 프라모델(흔히 군용차량이나 무기 등을 말함), 스포츠 프라모델(자동차, 오토바이 등), 캐스트 프라모델(만화캐릭터 및 게임캐릭터), SF로보트, 소프트비닐(비닐제품)등이 있으며 이외에도 여러 응용분야로의 개발을 꿈꾸고 있다. 특히 RC분야는 매주 일요일(우천시 제외)어린이 회관 운동장에서 9시에 경기가 벌어지고 참가자격은 무제한으로 가까운 해당 과학사에서 문의를 받는다. 동호인모임으로서는 걸리버 모형회라는 단체가 있는데 이 모임은 순수모형만을 전시하는 것으로 매년 1회(2월)에 걸친 전시회를 갖는다. 게임기를 옆으로 하고 가끔은 프라모델의 세계를 만끽하는 것도…

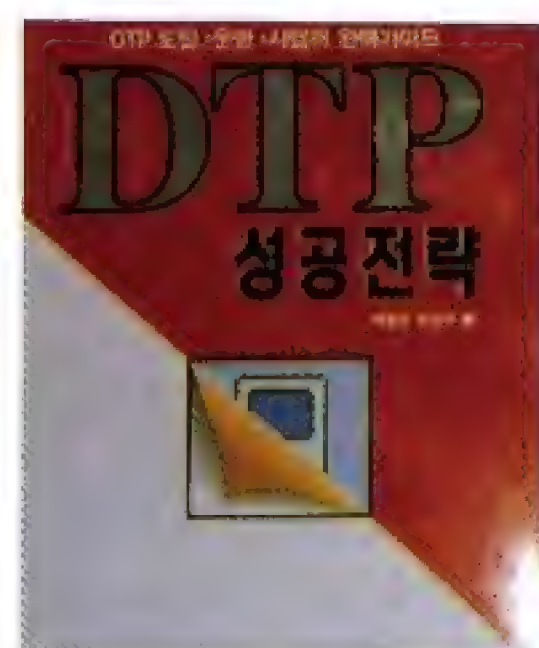
국내 과학 연맹사

1. 제물포과학 (032-882-0756)
2. 안양과학사 (0343-68-1207)
3. 마포디오라마 (702-3974)
4. 왕십리디오라마(294-0761)
5. 삼선교디오라마(760-0879)
6. 프리즘모형 (738-8082)
7. 에덴과학 (0344-64-2337)
7. 대림과학사 (844-3313)
8. 단국과학사 (568-8573)
10. 과학하우스 (442-9811)
11. 태능과학사 (438-2790)
12. 신인과학 (408-4101)
13. 성남과학 (0342-47-9696)
14. 관악과학 (886-2171)
15. 우성모형방 (813-3359)
16. 알라딘 (696-7056)
17. 중앙과학 (471-2638)
18. 동수원 (0331-215-0182)
19. 갑산과학 (413-5075)
20. 하비월드 (673-2494)

신간안내 — 꼬마인디언

이 책은 필자자신의 얘기가 짙은 일기장과 같은 소설이다. 백인문명 사회에서 멀리 떨어진 깊은 산속에서 할아버지, 할머니와 함께 자연을 만끽하면서 사는 행복한 나날들..그러나 백인사회에 이해받지 못하고 소외된 약한자의 아픔과 쓸쓸한 삶의 풍경들이 그림일기처럼 펼쳐진다.

■도서출판 하늘 ■가격 : 5,000원
■ ☎ : 515-8009

신간안내 — DTP 성공전략

전자출판 사업을 구상하고 있거나 이미 착수한 상태에서 좀 더 전문적인 테크닉을 익힘과 동시에 자신의 직업 자체에 즐거움을 찾으려는 사람들을 위해 하이테크정보에서 발간한 책이다. 이 책은 기존의 출판방식을 비교분석하여 파격적인 시간단축과 편리한 작업환경을 부여하는데 그 목적을 두고 있다. 또한 이 책은 생생한 체험을 바탕으로 엮은 전자출판 입문서로 전자출판 사업을 계획하고 있는 사람들이나 지금도 수 많은 시행착오를 거치며 운영방식을 터득해가고 있는 전자출판인 모두에게 친절한 가이드가 될 것이다.

■발매원 : 하이테크정보
■가격 : 8,000원 ■ ☎ : 579-8031

신간안내 — 기다림은 늘 황홀하다

책을 소중하게 생각하는 '훈민정음'에서는 수필집인 『기다림은 늘 황홀하다』를 발간하였다. 이 수필집은 그동안 삶의 진솔하고 아름다운 이야기들을 꾸준히 그려온 황금찬씨가 쓴 것으로 구성은 총 5부로 나뉘어진다. 또한 이책은 살얼음같은 오늘을 살아가는 우리에게 따스하고 진한 사랑과 맑고 너그러운 지혜의 향기를 넉넉하게 전하여 준다. 늘상 기다림을 안고 살아가는 우리에게는 밑거름이 되지는 않을까?

■발매원 : 훈민정음 ■가격 : 4,500원 ■ ☎ : 777-3110

신간안내 공부가 밥먹여 줍니다!

이책은 대입에 낙방을 경험한 노영미씨가 자신의 경험을 바탕으로 읽기쉽고 코믹하게 쓴 개그 시집이다. 또한 대입을 앞둔 입시생들에게 경각심을 심어주기 위한 의도가 절실히 나타나있기도 하다

■도서출판 예가 ■가격 : 2,800원
■ ☎ : 706-1666

영화 방세옥

〈영웅본색〉과 함께 홍콩영화의 새로운 방향을 제시했던 슈팅액션 영화들은 소재의 빈곤으로 사양길에 접어들게 되었다.

2년후. 90년대에는 새로운 장르의 홍콩영화가 서서히 인기를 끌고있다. 이른바 '신무협 드라마'의 등장이다. 신무협이란 정통무술영화에 SF적인 감각을 도입한 영화로써 최근 그 붐을 조성한 '동방불패' 등을 들 수있다. 하지만 이번에 소개하는 영화는 액션이 아니라 정통 쿵후를 선보이고 있다. 또한 얼마전 인기를 모았던 〈황비홍〉에서 볼 수 없었던 기상천외한 액션을 보여 탄성을 자아내게 할 것이 틀림없다.

■제작사 : 골든하베스트 ■3월말 개봉 ■☎: 273-3181■중고생 관람가

영화 글렌게리 글렌로스

이 영화는 연극에서 먼저 그 작품성을 인정받은 후 영화로 제작되었다는 점에서 또한번 흥행할 수 있는 영화라고 생각한다. 또한 유명한 배우인 '알파치노'가 다시 등장한다. 레빈과 모스, 에로노우, 로마는 시카고에 있는 부동산 중개업소의 중개업자들이다. 로마는 최근에 실적을 가장 많이 올리는 판매 1위의 판매사이지만 나머지들은 거의 성사시키지 못하고 곤경에 빠져있는 판매사원들이다. 특히, 레빈은 왕년에는 글렌로스 농장을 멋지게 팔아치워 상품으로 자동차를 타기도 했으나 요즘은 계속 실적이 좋지않아 딸아이의 병원비 부담으로 경제적으로 최악의 상태이다. 또 본부에서 그들에게 주는 손님명단도 재력도 없고, 여유도 없는 쓸모없는 손님명단만 주어진다. 그들은 모두 새로운 명단인 '글렌게리'를 받기 희망하지만 사무실 소장은 그들의 의견을 무시하고 판매회의를 소집한다. 그 회의에서 본사로부터 파견된 상관은 판매사들을 비난하고 이번에도 실적을 올리지 못하면 해고시키겠다고 한다. 모두들 슬럼프에 빠지게 되고 줄거리는 더더욱 재미있어 진다.

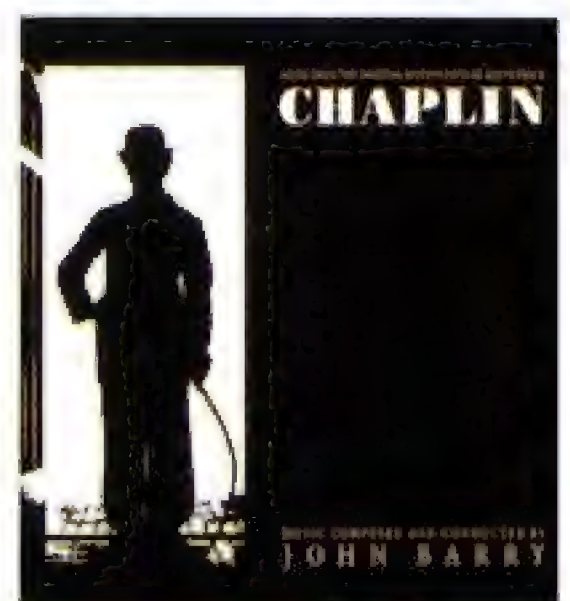
■제작사 : 안락영예유한공사 ■4월말 개봉 ■☎:540-4637■ 고교생 관람가

영화 부시맨3

부시맨은 남아프리카 고향마을, 커다란 나무 그늘아래서 그를 흥분시켰던 놀라운 여행에 관해서 회상하기 시작했다. 몇년전 니카우(부시맨)는 사업차 남아프리카에 온 홍콩미녀 '셜리'가 위험에 처했을때 우연히 구해주게 된다. 그후 선물로 노란 대나무를 이용해 만든 새를 콜라병안에 넣어 목걸이에 걸어준다. 그러나 니카우는 새가 너무 불쌍해서 풀어줄 방법을 생각해 보았지만 방법이 없었다. 끝내는 셜리를 찾아 복잡한 홍콩으로 여행을 떠나게 된다. 촬영중에 많은 에피소드가 있었는데 홍콩의 겨울에 감기가 걸리는가 하면, 오토바이를 타는 장면에서는 운전사인 '엽동'이라는 미녀배우의 허리를 잡지 못해 불안속에서 촬영을 마쳐야 했으며, 출연료로 고국에 운동화를 한 봇따리를 사서 보냈다는 재미있는 얘기가 전해진다.

■제작사 : 안락영예유한공사 ■4월말 개봉 ■☎:540-4637■중고생 관람가

비디오 찰리 채플린

리차드 아텐보로(Richard Attenborough)감독의 92년 화제작 '채플린'은 여러면에서 화제를 불러 일으킨 작품이다. '간디', '크라이 프리덤', '영윈스턴' 등 수많은 문제작을 만들어낸 리차드 아텐보로는 비참했던 채플린의 어린시절부터 헐리웃에서 대스타가 되기까지 일생을 전기화하였다. 거기에 채플린역을 맡고 나서, 채플린에 관한 서적을 읽고 철저하게 채플린을 고증해낸 로버트 다우니 주니어(Robert Downey Jr)의 천재적인 연기도 영화의 묘미를 더한다. 마치 찰리 채플린이 영화속에서 다시 살아난 듯한 느낌이다.

■컬럼비아 에픽 ■판매중
■☎:535-8798

보너스환상특급

카드놀이도 즐기고
선물도 타세요

이달의 (제6회) 보너스환상퀴즈

문제 : MSX에서 최초로 선을 보였고 패밀리 기종으로 게임챔프 5월호에 기재한 이스-3의 남 자주인공 본명은?

＊이 문제의 정답을 아시는 분은 애독자카드나 관제엽서에 기재한후 4/30일까지 보너스환상특급 담당자 앞으로 보내주십시요.
정답자 중 10명을 추첨해 챔프점수를 드리며 그 중 1명에게는 슈퍼컴보이 롬팩을 드리겠습니다.(정답자 발표는 1993년 6월 5일 발행되는 게임챔프 7월호를 보세요)

＊제 5회 보너스 환상퀴즈 정답자 발표는 93년 6월호에 기재됩니다.

보너스특급 9

보너스 환상특급이란 독자여러분들을 보너스라는 특급열차에 안내해 드리는 환상코너입니다. 매달 여러분에게 드리는 '챔프티켓'을 모아 챔프창구에서 표를 끊으시면 점수와 선물의 혜택을 드립니다. 여러분! 환상적 여행의 세계에 어서오십시요!

보너스특급 99

또 한가지! 챔프티켓을 창간호부터 1년치(12개월)를 모아 역장님에게 제출하시면 게임챔프에서 발간한 단행본 중 1부를 증정해 드립니다.

보너스특급 999

그것만으로 만족할 수없는 여러분들을 갸룻히 여겨 '게임챔프' 역장님이 드리는 멋진 선물!!! 게임에서 등장하는 멋진 캐릭터들의 모습이 담겨있는 챔프카드를 드립니다. 카드에 적혀 있는 점수를 모으면 각종 선물을 탈 수 있는 챔프티켓이 되기도 하고 예쁘게 코팅을 해서 사랑하는 여자친구에게 살짝! (필요한 카드끼리 교환도 가능)또한 매달 여러분에게 드리는 4장의 챔프티켓을 계속 모으면 신나는 카드놀이도 할 수 있답니다.

응모요령

매달 20점의 '챔프티켓'을 드립니다. 멋있는 카드도 모으시고 상품을 탈 수 있는 점수가 되면 저희 게임챔프에 오셔서 선물을 타 가세요.(수도권 외 지역은 우송해 드림)상품은 240점부터 드리겠습니다. 상품을 타기위해서 점수가 너무 많다고 생각하시지요. 그러나 실망은 금물…

빨리 점수를 모으고 싶으면「게임챔프」안에 있는 여러가지 코너를 이용해 주세요. 여러분들의 코너인 '틴틴 갤러리', '금단의 비법', '보너스 환상퀴즈', '버그를 잡으세요' '크로스 퍼즐 게임' 등에 응모하셔서 선정이 되면 많은 점수를 드리겠습니다. 또 1년 정기구독자에게는 파격점수 1,000점을 드립니다. 부디 행운이 당신에게로…

그러나 아쉽게도 챔프점수의 유효기간은 발행일로부터 1년이라는 사실입니다.

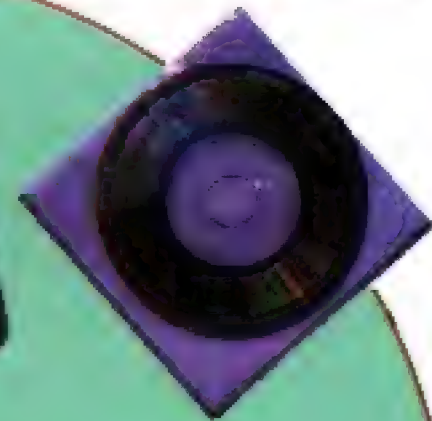
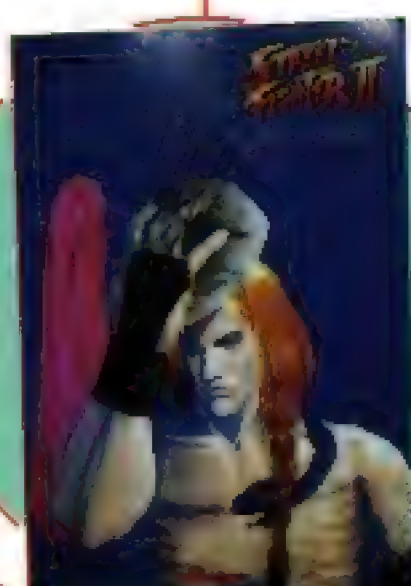
240점 인기 게임 캐릭터 모음 스티커

3,500점 굿보이 게임기 또는 다우 터보조이스틱

1,500점 각종 게임 캐릭터 팬시노트

2,000점 오리지날 캐릭터 인형

4,000점 수퍼알라딘보이 롬팩 또는 오리지널 인기 게임음악 CD, 또는 게임링크 빌 팩터

3000점 패밀리 게임팩

협찬 : 다우정보시스템 (706—6347)

상품협찬(삼일전자 : 715—3131)

협찬 : 다우정보시스템 (706—6347)

크로스 퍼즐 게임

제 2회 정답

대			맥	가	이	버		롤
마	크	로	스			스		플
왕		마		로				레
	후		액	션		크	라	잉
사	크		슬					
천					란	마		
왕	자		이	발		리		손
			스		네	오	지	오
삼	국	지	3					공

제 3회 크로스 퍼즐게임

마감은 :
93년 4월 30일까지
당첨자 발표는 :
게임챔프 7월호
문제를 내 주신분 :
김진렬 경남 창원시

＊ 김진렬씨에게는
슈퍼패미콤 게임팩 1개를 드리겠습니다
협찬 : 호키포키 (704—2148)

(제 3회) 크로스 퍼즐게임

■	1		2	■	3			4
■		■	5			■	■	
6		■		■	■	■	7	
	■	■	■	8	■	9	■	■
■	10	11	■		■	12		13
14	■	15	16		17		■	
18	19	■		■		■	20	
■	21			22	■	23	■	
24		■	■	25			■	■

〈가로〉
1. "드래곤 퀘스트"시리즈의 가장 약한 몬스터
3. "젤다의 전설"중 동물의 광장에서 얻을 수 있는 피리의 한 종류인 아이템. 이것으로 이동이 편해짐
5. "드래곤볼"에서 기공포가 특기인 사람
6. 최고의 게임지는 "월간 게임 00" 이다
7. "프린세스 메이커"는 전쟁 00를 키우는 게임
10. 은(銀)
12. "YS"에 등장하는 유명한 여자 캐릭터
15. 과거 코나미사의 최고 슈팅 게임이라 불려졌던 게임
18. "인디아나존스—3"는 00를 찾는 것이 목적이다
20. "스트리트 화이터"는 00형식의 격투게임이다
21. "드래곤볼"에서 부르마의 아들
24. 윌리 박사, 랏슈, 라이트 박사가 등장하는 게임
25. "뉴질랜드 스토리"의 주인공

〈세로〉
1. 토리아마 아키라씨의 만화 "닥터 000"
2. "닌텐도"의 한자식 이름
3. 최근 "드래곤볼"에서 완전체인 셀과 대등하게 싸우는 사람
4. 「가이낵스」에서 제작한 애니메이션. 현재 「MBC TV」에서 방영중
6. 게임챔프 마스코트의 이름. 고릴라(?)
8. 숙녀. "000 링"이라는 애니메이션도 있음
9. "몽환전사 000"
11. 프로그램상의 문제점
13. 「SNK」의 대전형 격투게임. 2라인의 대전화면
14. 태양계중 다섯번째 별의 이름
16. "샤크" 시리즈의 주인공
17. "바리스 3"의 주인공 이름 (한자(漢字))
19. 박쥐, 고양이 평권은 "000—2"에 등장하는 인물
22. IBM용 게임 "00냐 죽음이냐" (00 or Die)
23. "초시공 00 마크로스"

축 하 합 니 다

(제 1회)크로스 퍼즐게임 당첨자

김태경
이상 1명은 수퍼알라딘보이 롬 팩 1개
(협찬 : 삼우전자 706—8833)

박성일
조성우
조수현
이상호
이정훈
임진규
박홍준
김성룡
김동욱
이상 9명은 챔프점수 300점

제 4회 보너스 환상퀴즈 정답자 발표

정답 : 마일즈

강정현—
이상 1명 슈퍼컴보이 롬팩 1개

전용덕—
장세웅—
설윤호—
강문식—
김재홍—
우성식—
신상섭—
조광윤—
홍준의—
이상 9명은 챔프점수 300점

5,000점 슈퍼컴보이 최신 팩 또는 게임머신 게임기

7,000점 미니컴보이 게임기 또는 바코드 게임기

12,000점 핸디 알라딘보이 게임기

27,000점 PC엔진 듀오

15,000점 PC엔진 또는 수퍼알라딘보이

20,000점 슈퍼컴보이 게임기

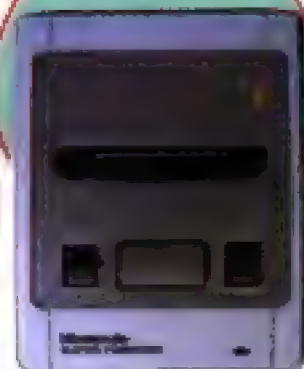
24,000점 게임전용 모니터

28,000점 원더메가 게임기

협찬 : 호키포키 (704-2148)

협찬 : 다우정보시스템 (706—6347)

틴틴

♣이난은 여러분들이
보내준 4컷만화와 게임관련 캐릭터의
그림, 꽁트, 주위의 일 등을 선정 게재하고 있습니다.
많은 참여를 부탁드리며
여러분의 성원에 감사드립니다.
반드시 관제엽서를 이용하되 이름과
주소, 전화번호를 꼭 적어 주십시요.
이 세가지 사항을 기재하지 않으면
좋은 작품이라도 탈락되오니
유념하시기 바랍니다.

▲장제홍 (450)점

▲김성운 서울시 15/5반 (400)점

► 정연태 (300)점

► 오제훈 서울 성동구

▼황종배 부산시 257-3번지 (4,000)점 또는 수퍼알라딘보이팩 1개

▲강석찬 도봉구 미아2동 (500)점

► 한상진 (450)점

이러쿵 저러쿵

나는 왜?

부시맨과 슈퍼맨과 배트맨이 자기가 진짜(맨)사나이라고 싸우고 있었다. 슈퍼맨은 자기가 잘났다는 걸 보이기 위해 창공을 날았다. 그러자 사람들이 "슈퍼맨 오빠"하며 꽃다발을 던졌다. 그러자 배트맨이 오기가 나서 자기도 창공을 날았다. 그러자 사람들이 "정의의 사자 배트맨"하며 선물을 던지는 것이었다. 그러자 화가난 부시맨이 슈퍼맨 망토를 빌려 창공을 날자 사람들이 말하길 "앗! 왕추운 날씨에 웬 까마귀?" 하면서 돌을 던지는 것이었다.

오인택

떡됐다

옛날 어느 산골에 소원을 들어주는 나무가 있었다. 그런데 그 나무는 소원을 과거형으로 말해야 들어주는 것이었다. 어느날 인촌이는 나무앞에서 외쳤다. "나는 배트맨이 되었다" 그러자 인촌이는 배트맨이 되어 날아갔다. 그러자 진실이도 외쳤다. "나는 원더우먼이 되었다" 역시 진실이도 원더우먼이 되어 날아갔다. 그러자 불암이도 외쳤다. "나는 울트라맨이 될거야" 그러나 변하진 않았다. 화가난 불암이는 "나는 울트라맨이 될래? 될수있나?" "되고 싶다!"라고 외쳤다. 여전히 변함이 없었다. 화가 머리끝까지 치밀어 온 불암이는 "에이 떡됐다"라고 외쳤다. 그러자 불암이는 시루떡이 되었다.

심재욱 서울시 강남구
2—507호 (300)점

갤러리

▲신경훈 (1,000)점

▼이승준 대구직할시 수성구
(200)점

▼이상호 서울 서초구
105호 (250)점

►권혁도
꽃동네 연

4컷만화

저 나무가 좋겠군.
이 얍!
손 날 붐?
후...
5지어 와썽해크
이씨 개!

▲이유성 (400)점

챔프 게임교실

게임개발 이렇게 합니다

제 6 회

필자 : 열림기획 구은중

이번호에는 지난호에 실린 인터럽트 관련소스들을 분석해보겠다(소스는 지난호 참조). 먼저 알라딘 보이용 토토월드부터 살펴보자. 여기에서 쓰이는 변수와 서브 루틴들의 용도는 다음과 같다.

알라딘 보이용 변수와 서브 루틴

1) 변수(Variables : Work area : 워크 에이리어)

SpriteCnt : 스프라이트를 출력하는데 있어서의 카운터
=가상 VRAM의 스프라이트 면 번호

DeadFlg : 플레이어가 죽었을 때 1로 세트됨

DamagePreFlg : 플레이어가 대미지를 받았을 때 1로 세트됨

IntFlg : 메인루프중 인터럽트가 걸렸었는지의 플랙

INTCNT : 인터럽트가 한 번 걸릴 때(60분의 1초)에 1씩 증가하는 카운터

2) 서브 루틴(Subroutines)

SetPlayerAction : 플레이어의 동작(워킹, 점프, 공격등)을 설정하는 루틴

MovePlayer : 키를 체크하여 플레이어를 이동시키는 루틴

PlayerLimitY : 플레이어의 Y좌표 체크(화면 밑으로 떨어졌는지)

ScrollPreProc : 플레이어의 좌표를 체크하여 화면을 스크롤시키고 다음에 출력 시킬 폰트 넘버 데이타들을 버퍼에 세트시키는 루틴

SetPlayerSprite : 플레이어 스프라이트의 폰트와 속성들을 가상 VRAM및 버퍼에 세트시키는 루틴

SetLifeSprite : 라이프 스프라이트의 속성을 가상 VRAM에 세트시키는 루틴

ENEMYMAIN : 적의 주처리 루틴 적의 이동, 플레이어와의 체크, 스프라이트 데이타의 세트 등

DispSprite : 버퍼에 기록된 스프라이트 폰트 데이타와 가상 VRAM에 기록된 속성 데이타를 실제로 VRAM에 전송시키는 루틴

ScrollPostProc : 버퍼에 기록된 스크롤 데이타를 VRAM(패턴 네임 테이블)에 전송 시키는 루틴

KEYIN : 키 패드 포트에서 데이타를 입력받는 루틴

PatternAnimation : 패턴 폰트를 VARM에 재 정의하여 애니메이션 해주는 루틴

PLAY : BGM 연주및 효과음 처리 루틴

라벨 MAIN은 이 프로그램의 주 처리 루틴이다. 메인에서는 키 패드를 체크하여 플레이어와 적들의 좌표를 이동시키고, 서로간의 좌표를 체크하여 플레이어의 동작을 설정한다. 하지만 실제로 화면상에 써넣는 부분은 없다. VRAM 에 써넣을 데이타들은 버퍼상에 기록될 뿐이다. 메인 루프 중 HALT 명령은 인터럽트가 걸리기를 기다린다. 인터럽트가 걸린후 다시 되돌아오면 다음 명령인 JP MAIN에 의해 루핑이 된다. 인터럽트는 60분의 1초마다 걸리므로 MAIN 루프는 60분의 1초에 1번씩 반복이 되어 타이밍을 맞추게 되는 것이다. HALT중 인터럽트가 걸리면 Z80 CPU는 0038H번지로 점프하며, 이 프로그램에서는 0038H 번지에서 라벨 INTHOOK_MAIN으로 점프하게 되어있다. 알라딘 보이에서는 인터럽트중이 아닐 때 화면상에 데이타를 기입하면 화면이 깨지는 상황이 발생한다. 실제로 화면(VRAM)상에 데이타를 기입하는 것은 이 INTHOOK_MAIN에서 처리된다. INTHOOK_MAIN에서는 VRAM에 기입하는 것 이외에도 키 패드의 입력, BGM및 효과음을 연주하는 루틴등을 실행하게 된다. INTHOOK_MAIN은 제일 먼저 모든 레지스터들을 보존하는 것부터 시작하고 제일 끝으로 모든 레지스터를 복구시키는 것으로 끝이 난다. 실제로 매크로 PUSHA와 POPA는 다음과 같이 정의되어 있다. PUSHA 매크로 중 IN A,(0BFH)는 VDP의 스테이터스 레지스터를 읽어줌으로서 인터럽트 타이밍을 초기화하는 것이다.

```
PUSHA MACRO PUSH  AF
            IN    A,(0BFH)
            PUSH  BC
            PUSH  DE
            PUSH  HL
            EX    AF,AF'
            EXX
            PUSH  AF
            PUSH  BC
            PUSH  DE
            PUSH  HL
            PUSH  IX
            PUSH  IY
            ENDM
```

```
POPA MACRO POP   IY
           POP   IX
           POP   HL
           POP   DE
           POP   BC
           POP   AF
           EXX
           EX    AF,AF'
           POP   HL
           POP   DE
           POP   BC
           POP   AF
           ENDM
```

또
```
LD    A,(IntFlg)
OR    A
JP    NZ, 1$
```

이 부분은 HALT 중이 아닐 때 즉 메인 루프 도중이거나, INTHOOK_MAIN 중 다시 인터럽트가 걸렸을 때는 1$로 점프하여 음악 연주루틴만 실행하고 인터럽트를 빠져나간다. 이렇게 하면 처리할 내용이 많아 게임의 스피드가 딜레이 될 때에도 음악부분은 정상적으로 나오게 된다. 또한 INTCNT를 증가시키는 것은 난수를 발생시키기 위함이다. 알라딘 보이는 이 외에도 PAUSE 키가 눌리면 발생하는 NMI 인터럽트도 있다.

패밀리용 변수와 서브루틴

다음은 패밀리용 코코 어드벤처를 알아보자. 이 프로그램에서 쓰이는 변수와 서브루틴부터 알아보자.

1) 변수

SOURCE : VRAM 에 데이타를 기입할 때 전송원 어드레스

PPU_2000 : 메모리 I/O $2000의 값을 보존 시키는 영역

SPR_WORK : 메모리의 가상 스프라이트 속성 테이블

SCROLL_X : 스크롤 X 좌표

SCROLL_Y : 스크롤 Y 좌표

SCROLL_SY : 스크롤 Y 오프셋(OFFSET)

FONT_WORK : 폰트롬 매핑시 페이지 번호

INTCNT : 인터럽트 카운터

STACK_SAVE : 스택 포인터(SP)의 임시 보관 장소

TEMP : 제로 페이지(ZERO PAGE : 어드레스 00H-FFH)의 임시 작업 영역

MAIN_CNT : 분기할 메인 프로그램 카운터(프로그램의 큰 줄기의 번호)

SUB_CNT : 프로그램 큰 줄기 속의 작은 줄기 카운터

2) 서브 루틴

WORK_INIT : 게임을 시작하기전 기본 워크(하이 스코어등)를 세트하는 루틴

WRT_VRAM : VRAM 에 데이타를 기입하는 루틴

PAD_INPUT : 키 패트를 체크하여 워크상에 세트시키는 루틴

PLAY_CALL : BGM 연주및 효과음 처리 루틴

6502 CPU는 $FFFA 부터 NMI, RESET, IRQ의 벡터영역이 존재한다. 패밀리의 전원을 켜면 $FFFC의 벡터(라벨 RESET)로 점프하게 된다. RESET에서는 PPU(VDP), 사운드 포트, 스택, 메인 램, VRAM, 메인롬과 폰트롬의 매핑 등을 초기화하는 것부터 시작된다. 6502는 별도의 I/O 포트는 없고 메모리 포트로서 대신한다. $2000의 BIT 7를 클리어하면 PPU의 주사선 인터럽트를 금지시키며 $2001의 BIT 3,4를 클리어하면 화면 자체를 금지시키게 된다. 또한 $2002를 읽어줌으로써 NMI 타이밍을 초기화시킨다.

RESET 에서 모든 초기화가 끝나게 되면 NMI를 허가한 후에 정지(무한 루프)상태에 들어가서 NMI가 걸리기를 기다린다. 다시 말해서 기본적인 초기화를 제외한 모든 프로그램이 NMI 루틴 안에서 동작된다. 6502는 NMI가 발생하면 $FFFA 의 벡터(라벨 NMI)로 점프한다. NMI 루틴에서는 제일 먼저 NMI와 화면을 금지시키고 VRAM에 데이타를 기입하는 루틴을 호출한다. 패밀리에서는 화면을 허가한 후 VRAM에 데이타를 기입하면 화면이 깨진다.

다음은 DMA(DIRECT MEMORY ACCESS)로 가상 스프라이트 속성테이블을 VRAM으로 전송하고(메모리 포트 $2003, $4014를 이용) 스크롤 좌표(메모리 포트 $2005이용)와 폰트롬 매핑 데이타(메모리 포트 $8000, $8001이용)를 기입한 후 화면을 허가한다. 패밀리는 폰트 테이블이 롬화 되어 있어 대용량(8K이상)일 때는 부분별로 매핑하여 사용한다. 매핑방식은 사용하는 매핑칩에 따라 다른데, 본 프로그램은 가장 많이 사용하는 MMC3라는 매핑 칩을 이용한 예이다. 그 다음은 키 패드의 입력(메모리 포트 $4016, $4017이용)을 받아 워크에 세트한 후 메인 분기 루틴을 호출한다. 메인 분기 루틴(TBL_JUMP)은 스택 포인터를 보존시킨 후 메인 카운트(MAIN_CNT)에 따라 해당되는 큰 줄기의 루틴으로 점프한다. 또 각 큰 줄기에서는 서브 카운트(SUB_CNT)에 따라 작은 줄기로 분기하게 된다.

마지막으로 음악 연주 루틴을 호출한 뒤 NMI처리 루틴을 빠져 나와 다음 신호를 기다리게 된다. 패밀리는 이 외에도 IRQ라는 인터럽트($FFFE의 벡터)가 더 있는데, 이는 주로 화면 분할 등에 사용된다.

MSX용 변수와 서브루틴

마지막으로 MSX 용의 예를 알아보자.

1) 변수

MAINCNT : 분기할 메인 프로그램 카운터

INT_CNT : 인터럽트 카운터

2) 서브루틴

SLOT_SELECT : MSX의 페이지 2(8000H_BFFFH)를 현 프로그램이 위치한 슬롯으로 선택하여 주는 루틴

WORKINIT : 기본 워크 에어리어 세트 루틴

INT_VDP : VDP 레지스터의 초기화 루틴

PAGE_SET : 8000H-BFFFH 에어리어의 매핑

RD_VDP : VDP의 스테이터스 레지스터를 읽는 루틴

KEY_INP : 키패드 입력 루틴

PLAY_CALL : BGM 연주및 효과음 처리 루틴

MSX는 4000H나 8000H 에 'AB'라는 ID가 발견되면 4002H나 8002H에 들어 있는 번지(이 프로그램은 라벨 START)로 점프한다. START에서는 패밀리의 경우와 같이 기본 시스템을 초기화하는 것부터 시작한다. Z80은 3가지의 인터럽트 모드가 있는데 MSX에서는 모드 1(IM 1)만 사용한다. MSX는 슬롯과 페이지라는 독특한 개념으로 8비트 컴퓨터의 메모리 한계(64K)의 장벽을 넘는데, SLOT_SELECT루틴에서 이 부분을 초기화 한다.

실제로 이 루틴이 어떻게 구성되는지를 알아보자.

SLOT_SELECT :

```
IN      A,(0A8H)
RRCA
RRCA
AND     3
LD      C,A
LD      B,0
LD      HL,0FCC1H
ADD     HL,BC
OR      (HL)
LD      C,A
INC     HL
INC     HL
INC     HL
INC     HL
LD      A,(HL)
AND     0CH
OR      C
LD      H,80H
JP      0024H
```

MSX도 CPU가 Z80이므로 주사선 인터럽트가 발생하면 알라딘 보이와 마찬가지로 0038H 로 점프한다. 하지만 MSX는 0038H에서 모든 레지스터를 보존한 뒤 FD9AH를 호출하며 사용자는 FD9AH를 가로채 이용해야 한다. 이렇게 사용자에게 제공되는 부분을 훅(HOOK) 이라 한다. 이 훅에 분기 명령을 기입하면 사용자의 루틴으로 분기되게 되는 것이다. Z80의 기계어 코드 0C3H는 JP addr를 가리킨다. 그러므로 이 프로그램에서는 인터럽트가 발생하면 0038H→FD9AH→INTERRUPT의 순서로 분기된다. 다음은 인터럽트를 허가한 후 인터럽트 신호를 대기하며 무한 루프를 돌게 된다.

INTERRUPT 루틴에서는 제일 먼저 VDP의 스테이터스 레지스터를 읽어 인터럽트 타이밍을 초기화하고, 패밀리의 경우와 마찬가지로 키 입력, 음악 처리, 메인 분기 루틴을 호출한다. MSX는 0038H에서 FD9AH를 호출한 뒤 몇가지의 처리를 더 하는데, 게임에서는 필요치 않으므로 실행 속도를 빠르게 하기 위해 보존해 둔 레지스터를 복구한 후 바로 인터럽트를 빠져 나간다.

POP HL : FD9AH를 호출한 다음 어드레스를 스택에서 끄집어 냄

POP IX : 0038H에서는 이 순서와 반대로 스택에 보존시킨다

```
POP     IY
POP     AF
POP     BC
POP     DE
POP     HL
EX      AF,AF'
EXX
POP     AF
POP     BC
POP     DE
POP     HL
EI
RETI
```

마지막으로 TBL-JUMP-SUB 루틴 중 ADDAHL과 HLINHL루틴을 소개한다.

```
ADDAHL:             ;HL=A+HL
        ADD  A,L
        LD   L,A
        RET  NC
        INC  H
        RET
HLINHL:             ;HL=(HL)
        LD   A,(HL)
        INC  HL
        LD   H,(HL)
        LD   L,A
        RET
```

그동안 챔프 게임교실은 6회까지 연재되는 동안 게임개발에 관심있는 많은 사람들의 좋은 호응이 있었는데,조금은 어렵다는 의견도 적지 않게 있었다. 따라서 다음호부터는 더욱더 많은 사람들이 게임개발에 흥미를 갖고 읽어볼 수 있도록 챔프 게임교실을 새롭게 단장한다.

♣문의처. 열림기획♣
구은중 TEL : 704-2038

명예기자 발언대

알림

* 이 코너는 여러분의 참여코너입니다. 게임챔프는 바로 여러분이 만드는 책입니다.
* 명예기자로 선정된 분은 가능한 매달 자신 지역의 게임소식이나, 기사화되었으면 하는 글을 보내주시기 바랍니다. (반드시 사진 1매 첨부) 선정된 글은 자신의 글이 실린 게임챔프를 우송해 드리고 챔프점수를 드립니다. 단, 3개월 이상 글을 보내주시지 않은 분은 명예기자에서 탈락되니 유념하시기 바랍니다.
*「게임챔프」명예기자에 응모하고 싶으나 시기를 놓쳐 아쉬워하고 있는 분은 게임에 대한 자신의 의견 원고와 사진등을 보내주시면 엄정한 심사를 통해 명예기자직에 임명함과 동시에 회원카드를 보내드립니다.

보다 많은 독자들의 참여기회를 제공하고자하는 저희의 뜻에 많은 호응을 바랍니다.

불법팩에 대한 옳바른 인식 필요

조복음
성동구
동마중학교
3년

챔프점수
500점

게임챔프 독자여러분 안녕하세요. 저는 한국의 게임산업과 게임문화를 걱정하고 있는 명예기자입니다. 여러분들에게 제 의견을 토로하려 합니다.

미진한 의견이지만 조금이라도 보탬이 되었으면 합니다.

최근 용산 전문게임매장을 방문하면 각 기업과 정부차원에서 단속의 손길을 볼 수가 있습니다. 하루가 멀다하고 단속을 감행하는 기업과 이눈치 저눈치 보면서 불법 게임팩을 사려고 안감힘을 쓰는 구매자들. 이 모든 것들이 한국의 게임문화와 산업을 좀먹는 실태가 아닐까하고 생각합니다. 이런 상혼이 만연하는 사회는 결코 건전하고 발전적인 게임문화가 정착되기는 힘들다고 할 수있겠죠. 업계의 바른 상술도 필요하겠지만 구매자의 옳바른 인식이 없는 한 게임문화의 정착은 어렵습니다. 즉 건전한 게임문화는 우리 손에 달렸다는 이야기입니다. 우리의 게임문화 우리가 선두에 서서 인도합시다. 마지막으로 학급친구들과 동네친구들의 도움으로 조사한 게임 인기순위와 SFC 명작선, 자신있는 게임의 순위를 알려드리겠습니다.

	게임인기순위	SFC 명작선	자신있는게임
1	용호의 권	스트리트 화이터 2	스트리트 화이터 2
2	아랑전설 2	란마 1/2 폭렬난투	용호의 권
3	스트리트 화이터 2	드래곤볼 Z	삼국지 2
4	HOOK	슈퍼마리오 카트	HOOK
5	삼국지	드래곤 퀘스트5	아랑전설 2

왜색문화 도입, 이래도 되는 겁니까!

김현상
강서구
등촌2동

챔프점수
200점

고유한 문화 자랑스런 한글을 지닌 우리나라의 문화가 일본의 문화에 예속되어 가고 있기에 안타까운 마음으로 이 글을 자신있게(왠 자신)씁니다.

우선적으로 우리의 머리속에는 일본이라면 일제치하를 생각하기 일쑤이고 그런속에서 거부감을 느끼는 것이 통례인 것으로 알아왔습니다. 하지만 이런 지식수준을(?) 가지고 있으면서 75%이상이 일제 필기구와 전자제품을 사용하는 실정이고 대화주제로는 주로 일본만화 이야기가 오간다고 합니다. 또한 정보전달의 중요한 일익을 담당하는 대중매체속에서도 그러한 현상들을 발견할 수가 있는데 그중에서 TV 광고를 보면 알 수 있듯이 일본 광고들을 모방한 작품이 많이 눈에 띄고 있습니다. 일본 OO 기차회사에서 사용한 광고가 음료수(OOO스웨트)광고로 변신하는가 하면 일본에서 방영되는 콘프로스트 선전이 우리나라에서도 방영되고 있습니다. 물론 선진국의 장점을 어느 정도의 소화를 거쳐 자기의 것으로 만든다면 타산지석이 되겠지만 대부분이 무분별한 도입이 되기 때문에 걱정이 됩니다. 자기만의 이익보다 국가를 생각합시다! 그리고 게임챔프 또한 보다 창의력있고 국내 게임 매니아를 위한 기사와 게임매니아들의 의견을 포용할 수 있는 우리나라 최고(왠 아부?)의 잡지가 되길 간절히 바랍니다.

탑솔, 중부권 게임산업의 선두주자

김광훈
대전시
대전북중
2년

챔프점수
200점

엑스포를 준비하는 대전인의 한 사람으로서 자부심을 가지고 이 소식을 전합니다. 대전에는 탑솔(042-255-2533)이라는 중부권 최대의 게임전문 유통업체가 있습니다. 특히 이 전문매장에서는 '신용 우선'이라는 사훈을 내걸고 항상 신종팩과 오리지널팩만을 값싸고 신속하게 공급해 주고 있습니다. 또한 매장 대표아저씨는 대전과 중부권의 게임매장을 85년부터 9년동안 경영해 오면서 황무지 게임시장을 개척하고 가꾼 게임문화의 일등공신이며 서비스면에서도 만점획득이라는 신기록을 세우고 있습니다. 대전은 물론 대전권에 속해 있는 옥천, 청주등의 게임매니아들을 위해서도 많은 노력을 해줄것을 기대하고 있습니다.

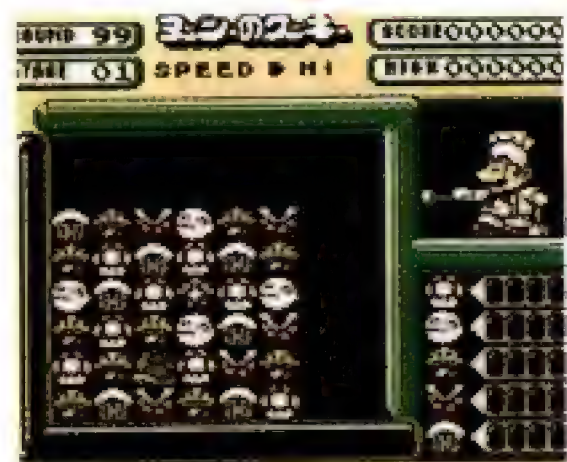
금단의 비법

패밀리

요시의 쿠키

라운드 수를 늘릴 수 있다

이 화면에서 설정을 하는 것이다. 설정이 끝난 후에는 십자 버튼을 누르면서 셀 렉트를 누른다

와~ 이제 라운드를 99까지 선택할 수 있다

라운드 11에서는 「요시의 계란」으로 캐릭터를 변화할 수 있다

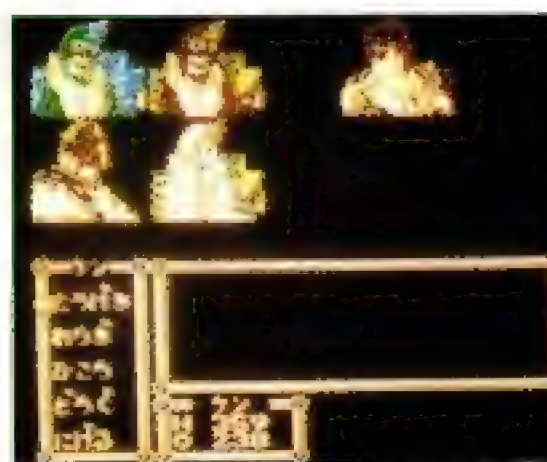
1라운드에서 10라운드까지 밖에 선택할 수 없었던 것을 99라운드 까지 선택할 수 있는 비법을 여러분에게 소개하겠다. 먼저 1플레이어 모드 메뉴화면에서 라운드 수를 10으로하고 스피드를 H로 뮤직을 OFF로 설정한다. 그다음 커서를 라운드에 맞추고 십자 버튼의 위를 누르면서 셀렉트를 누른다. 그러면 라운드의 수를 99까지 설정할 수 있게 된다. 더우기 라운드 11에서 99까지는 쿠키가 「요시의 계란」으로 캐릭터를 변화시킬 수 있다!! 순서가 복잡하니까 머리 나쁜 사람은 하지말기를… 괜히 광과민성 발작이라도 일어나면 난 어떻게!?

패밀리

북두의권 3

레벨업을 쉽게 할 수 있다

이 장소의 1마스위에는 언제나 적이 기다리고 있다

어느 비법이라도 좋다. 대미지를 입지 않고 쓰러뜨리자!!

「겐오우 친위대」다!! 정말 질리는 놈들이다

북두의 권3는 다른 게임에 비해 레벨을 올리기가 무척이나 어렵다. 그러나 챔프에서는 그 비법을 발견해 여러분에게 공개해주겠다.

북두연기투전의 입구에 등장하는 「켄오우 친위대」는 켄오우 혼자서 싸우면 4인이 등장한다. 이 때 4000정도의 경험치를 준다. 처음에는 적들을 일발에 처치할 정도의 레벨은 아니지만 어느 정도까지 레벨이 오르면 이후는 천하무적!! 이동은 커맨드와 맞춰서 사용하면 최고의 레벨로 쉽게 올라갈 수 있다.

슈퍼컴보이

중장기병 발켄

최강의 무기 네이팜 얻는 법

게임 스타트를 한다

적을 죽이지 않는다

왕을 죽인다. 점수는 2,800점

네이팜을 얻는다

발켄은 상당히 어려운 게임중 하나이다. 그래서 엔딩을 보기란 그리 쉽지 않다. 하지만 발켄의 특수 무기인 네이팜을 사용하면 엔딩보는 것은 누워서 떡 먹기이다. 방법은 첫 스테이지에서 적을 죽이지 말고 왕을 찾아가서 왕만 죽이면 된다. 그러면 점수가 2,800점을 얻을 수 있을 것이다. 그리고 나서 2 스테이지에서는 네이팜을 얻을 수 있다.

슈퍼컴보이

아랑전설

하늘에 뜰 수 있다

비틀 링에 맞게 된다면…

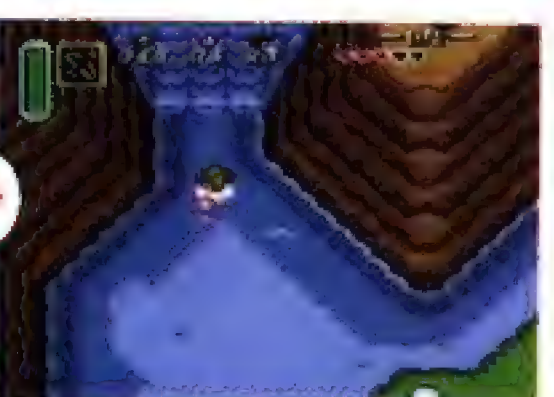
기술이 걸리게 되는 쪽의 캐릭터가 공중에 뜨게 된다!!

아랑전설에서 캐릭터가 하늘에 뜰 수 있는 비법을 발견했다. 대전상대가 리처드 마이어일 때 먼저 웅크려서 방어를 하고 있어야 한다!! 이 때 리처드 마이어가 비틀 링을 발사하면 이 링에 맞는 쪽의 캐릭터는 공중에 뜨게 된다. 공중에 떠있는 캐릭터는 대미지를 받지않을 뿐만 아니라 지상으로 내려오지 못하게 된다.

젤다의 전설

루비 부메랑을 만들자

슈퍼컴보이

폭포를 찾아간다

부메랑을 물속에 던져 넣는다

요정이 나타나 링크에게 루비 부메랑을 건네준다

루비 부메랑을 사용하면 아름다운 빛과 함께 발사된다

수많은 금단의 비법이 있다는 젤다의 전설. 그 중 하나를 여러분에게 소개하겠다. 루비 부메랑 만드는 방법으로 이 묘수를 사용하면 더욱 재미있게 게임을 즐길 수 있을 것이다. 자세한 내용은 위의 사진을 참조하시라!!

슈퍼컴보이

게게게의 귀태랑

스테이지를 선택한다

이 화면에서 입력을 하면 OK!!

야호!! 좋아하는 스테이지부터 할 수 있게 되었다

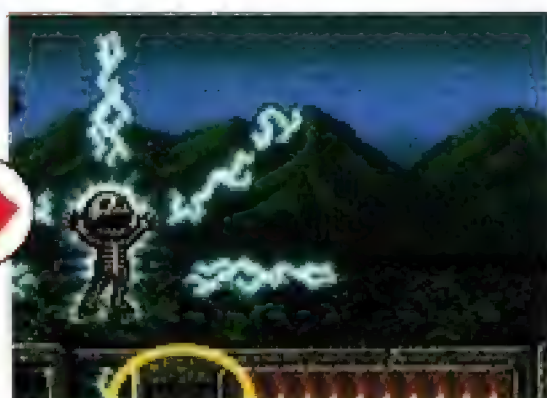
갑자기 대마왕과 싸울 수도 있다!! 챔프 금단의 .비법은 언제나 새로워!!

능력있는 「게임챔프」 편집부에서는 게게게 귀태랑의 스테이지 셀렉트 할 수 있는 비법을 발견 했다. 타이틀 화면에서 2커맨드의 L,R를 누르면서 1커맨드의 셀렉트 버튼을 눌러 옵션 화면으로 가면 전 스테이지를 선택할 수 있다.

또 이 방법으로 6-2를 골라서 「쉬운 모드」로 시작하면 평상시에 할 수 없었던 「쉬운 모드」로 대마왕과 싸울 수 있다!!

슈퍼컴보이

게게게의 귀태랑

특수공격을 무한하게 쓸 수 있다

1인용이나 2인용으로 선택한 다음에 입력하자

체내전기도 무한하게 사용할 수 있다

또 하나의 게게게의 귀태랑의 비법을 여러분께 소개한다. 타이틀화면에서 2인용 패드의 L, R버튼을 누르면서 1인용 패드의 스타트 버튼을 누르면 특수공격 회수가 99로 되고 더 이상 닳지도 않는다.

수퍼알라딘보이

마징사가

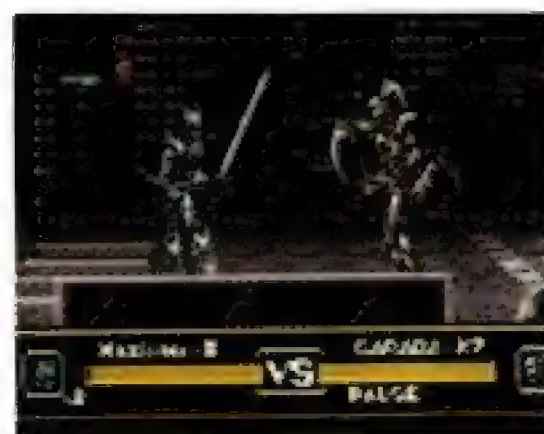
대전모드로만 게임 가능

국내 동시발매된 선풍적인 인기를 얻고 있는 마징사가에서 대전모드로만 게임을 할 수 있는 비법을 드디어 발견했다. 액션게임의 대표작이라고 할 수 있는 마징사가의 새로운 재미를 보게될 것이다. 우선 전원을 키고 옵션모드를 선택한다. 모드를 살펴보면 사운드 테스트와 뮤직 테스트가 나타나는데 이 두모드를 맨끝으로 맞추어 놓고 EXIT로 나가서 스타트하면 보스와의 대전모드로만 게임이 가능하게 된다.

김진서

챔프점수 500점

멋있는 마징사가의 타이틀. 멋있다!

이것이 옵션 모드이다

전투하기 직전의 모습이다!! 자 준비하시고…

수퍼알라딘보이

어드벤스드 대전략

드디어 특별모드 발견!!

옵션모드를 조작한다

최대 8인까지 가능하다

수퍼알라딘보이용 어드벤스드 대전략에서 특별 모드을 발견하였다. 게임중 캠페인 모드로 게임을 진행하면 COM의 조작을 할 수 없어 끝 부분까지 클리어하는데 상당히 많은 시간이 걸렸었다. 그러나 이 특별모드를 사용하면 COM 조작을 할 수가 있다. 먼저 게임화면에서 C 버튼을 세번 누른후 좌, 우, 좌, 우, 상 ×4를 한후 A버튼을 누른다. 그러면 COM을 조작할 수 있다.

최 웅

챔프점수 400점

장정환

챔프점수 400점

수퍼알라딘보이

다이너 브라더스

숨겨진 스테이지 발견

이 화면에서 패스워드를 입력시킨다. 잘 봐둬요! 나중에 모른다고 전화하지 말고…

우주인과 싸울 수 있는 스테이지이다.

수퍼알라딘보이용 다이너 브라더스의 정해진 스테이지외의 숨겨진 스테이지를 발견했다. 우선 패스워드를 PPPP, EEEE, GEKI로 입력시킨다. 그러면 총 2~20개의 숨겨진 스테이지를 발견할 수가 있다. 2(스테이지). OSCK 3. DRMM 4. OLWG 5. EKSE 6. NQQA 7. UGLK 8. GPPH 9. EUHI 10. KGKB 11. MZAK 12. BBCZ 13. JKFF 14. FGKB 15. XTLX 16. ADLM 17. PGCS 18. QXWB 19. ONQU 20. GFGI 우주인으로 게임진행=MHRI

김병석

챔프점수 400점

중장기병 레이노스

6가지 비법을 공개한다

수퍼알라딘보이

챔프에서는 이번에 중장기병 레이노스의 비법을 화끈하게 6가지를 공개하겠다. 뭐 기분이다.

①무기를 전부 얻는 법

첫판에서 아무도 죽이지 말고 단지 돌격함 하나만 죽이고 2,800점으로 스테이지 클리어를 하면 다음 스테이지에서 무기가 모두 생긴다.(주의=폭격기나 돌격함의 파편에 적 DECK가 죽으면 점수가 올라가므로 주의하십시요)

②적 DECK와 대전

2P패드를 접속시키고 스타트 버튼을 누르고 있으면 가만히 멈추는 놈이 생기는데 그 DECK를 조종할 수 있다.

③컨티뉴 증가

컨티뉴를 늘리려면 컨티뉴가 두번 남았을 때 옵션에 들어가 스타트 버튼을 누르면 어떤 여자가 나오고 컨티뉴가 9개로 증가한다.

④무기 스타일 변경

게임중 스타트를 누르고 AB를 누르고 C를 누르면 밑의 알파벳이 바뀐다.

A. 패드방향으로 총구의 방향이 간다.

B. 위아래로 총구의 방향조정—앞뒤로 움직이는 것은 상관없음.

⑤숫자 맞추기 게임

스테이지 1에서 무기선택 화면에서 AC를 누르고 스타트를 누른뒤 스타트를 떼고 AC버튼을 누르고 있으면 시작한다.

⑥로고 가지고 놀기

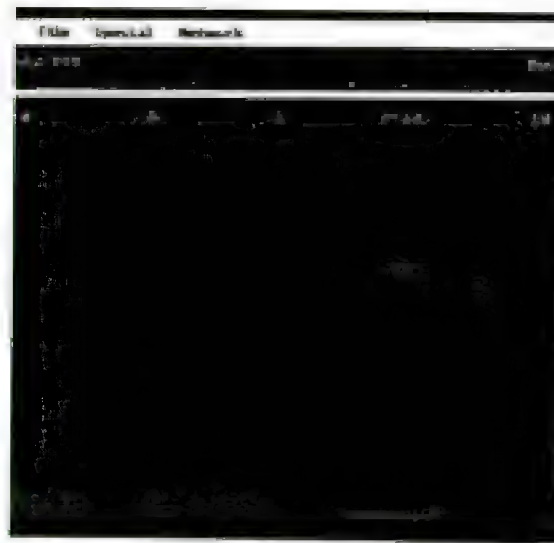
SEGA로고 뒤에 메사이어의 로고가 회전하며 나오는데 이때 2P패드의 우상(右上)과 AC를 동시에 누르면 방향조정 버튼으로 움직일 수 있다.

정동진 가-302

챔프점수 1,000점

IBM

아모 얼레이

돈 고치기

아모 얼레이는 재미있는 게임이지만, 난이도가 높아 쉽게 하기 힘들다. 그런데 이 게임에서 돈을 고칠 수 있는 방법이 있다! 일단은 게임을 세이브(저장)한다. 그 다음에 NORTON DISK EDIT나 PCTOOLS를 이용해서 16762번지를 찾는다. 바로 이 곳에 돈이 있다. 일단 원하는 돈의 숫자를 16진수로 바꾸어서 집어넣으면 된다. (단, 두자리 이상을 입력해 넣을 때는 반대로 넣어주어야 한다. 예를들어 FD13이라고 되어 있다면, 13FD로 입력해 넣어주어야 한다) 이 점을 꼭 명심하기를…

PC엔진

스내처

가우디에게 히이사까의 정보가!!

가우디로 찾고 싶은 인물의 정보를 입력한다.

아앗! 하이사까씨의 정보가!! 확실히…

정커 본부 컴퓨터실에 있는 마더 컴퓨터 "가우디". 여기서 인물 정보를 찾을때'はやさかたえこ'라고입력하면 코나미하야사까씨의 프로필이 등장한다.

란마 1/2 원조 무차별 격투류!

바바 누키 모드!

PC엔진

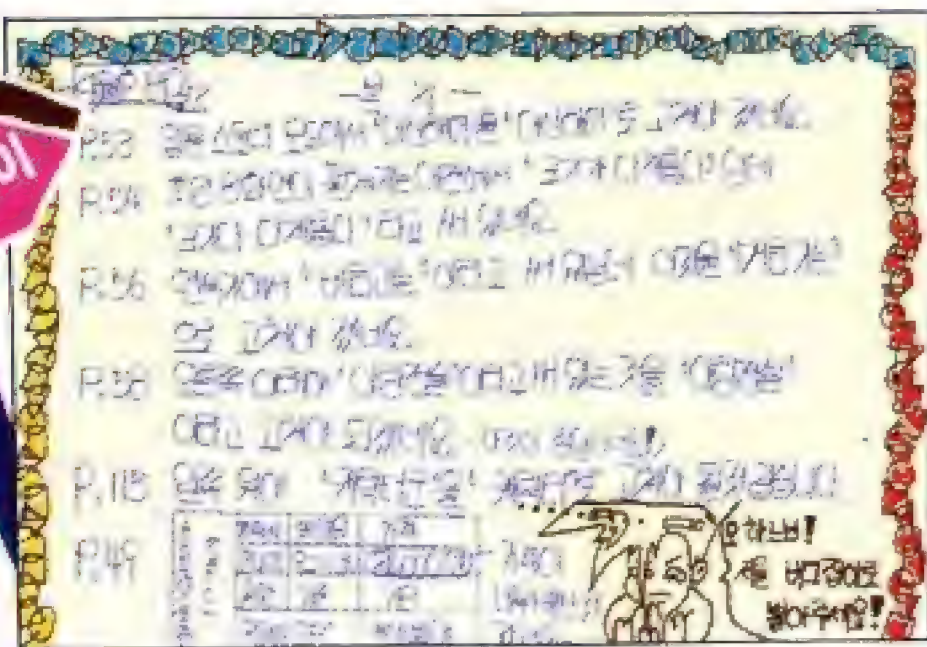
패스워드에서 F.F.F를 입력해보라

텐도가의 부동산을 걸고 바바누키로 승부를 낸다.

대호평을 받고있는 란마 1/2 게임에서 금단의 비법을 발견했다. 도박왕과 게임의 스토리에 관계없이 바바누키 게임을 즐길 수 있는 것이다. 텐도가의 부동산이 위험하다!! 또한 지게되면 우꾜와 함께 살아야되는 이 비극(?)… 꼭 이겨야… 카오 패스워드에서 사진의 패스워드를 입력하면 바바누키 모드로 들어간다.

자자한 감동 버그를 잡아라 생활의 여유

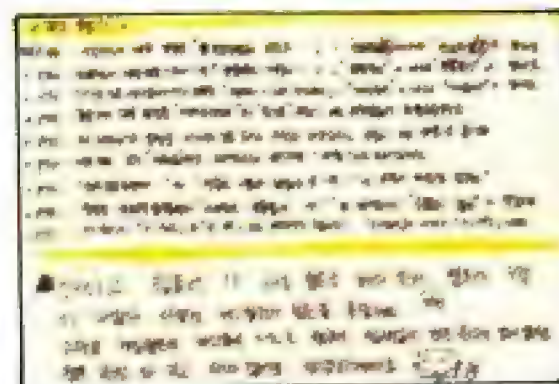
창간호에 사고(社告)가 나가고 93년 1월호부터 게재가 시작된 「버그를 잡아라」 코너가 어느덧 5회째를 맞이하게 되었습니다. 게임챔프의 질적 발전을 통해 애독자 여러분에게 보답키 위한 이 코너는 회를 거듭할수록 애독자 여러분의 높은 관심과 참여가 있었고, 게임챔프 스텝진의 분발을 촉진시켰습니다. 앞으로도 「버그를 잡아라」 코너는 항상 애독자 여러분과 함께 호흡하는 코너가 되겠습니다. 또한 이번 달 선정되신 모든 분들에게 지난 2월 25일 우리나라에서 첫 문민정부의 탄생을 축하하는 의미에서 챔프점수를 200점 상승시켜 드립니다. 감사합니다.

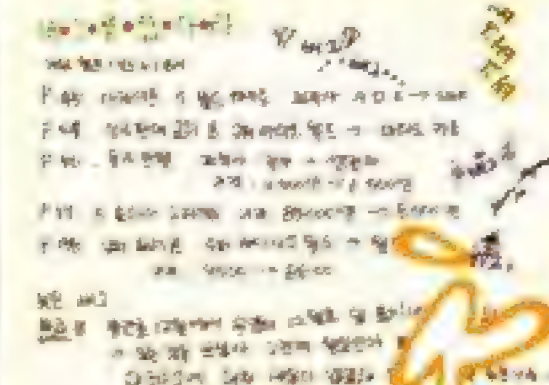
이달의 버그잡이

★★★ 챔프점수 **1,200점**

(기본점수 1,000점+문민정부 축하 보너스 200점)
윤상철

■본지 P 53 입문해여(X) 입문하여(O), P 54 크기다 다채롭다(X) 크기가 다채롭다(O)가 맞습니다. 또한 P 56 연속기에서 버금과는(X) 버금가는(O)입니다.
■오 하느님! 저를 버그잡이로 뽑아주세요!… 요즘 버그왕초는 손이 떨리는 증세가 생겨났어요. 그 이유를 가만히 생각해보니까 매달 버그를 잡아라 엽서를 추첨하면서 부터 시작된 것 같아요. 특히 요즘에 와서 심한데, 애독자 여러분들이 보내주시는 아부성(?)엽서가 굉장히 많아졌다는 거예요.
■이달의 버그잡이도 약간 아부성(?)있는 엽서로 사료되는데, 혹시 참여해주신 다른 애독자 여러분들이 오해를 일으키면 어떻게하나 해서 추첨을 할 때마다 조마조마하고 손이 떨려요. 다시한 번 말씀드리지만 버그를 잡아라의 선정은 추첨식으로 하고 있습니다.

★★ 챔프점수 **250점**

(기본점수 50점+문민정부 축하 보너스 200점)
조준범

■본지 P 44 성검전설 인기 상승중!에서 성검전설는(X) 성검전설은(O), P 46 폭팔적인(X) 폭발적인(O)이 맞습니다.
■또한 본지 P 55 필살기 중에서 가메하메파와 원기옥의 사진이 서로 바뀌었습니다. 그리고 P 94 창의 경우에서 창을 붕붕 돌리면서…와 반동을 이용해 단숨에 공~격!의 사진이 서로 바뀌었습니다. 감사합니다.

초완행

★★ 챔프점수 **251점**

(기본점수 50점+문민정부 축하 보너스 200점+초완행 챔프점수 1점)
유재명

■본지 P 45 아케이드에서 7위 월드히어로의 제작사 A. D. K(X) SNK가 맞습니다. P 50 돗지탄평이 제작사 전자(X) 썬전자(O)입니다. 물론 가격도 9,500엔이 아니고 6,500엔이죠. 감사합니다.
■뒤 늦은 버그라며 창간호(12월호)의 표지 버그를 잡아주셨습니다. 표지에는 초시공 요새 마크로스가 있는데, 내용에는 없었습니다. 아주 중요한 버그를 아주 늦게 잡아주셨군요. 그렇지만 소중한 자료로서 간직하겠습니다.
■유재명 애독자는 「버그를 잡아라」 사상 첫 초완행 챔프점수를 획득했습니다. 비록 많지 않은 챔프점수(1점)지만, 점수에 구애받지 않고 기록을 남겼다는 것이 중요하다는 유재명애독자의 넉넉한 미소가 떠오르는 듯 합니다.

★★ 챔프점수 **250점**

(기본점수 50점+문민정부 축하 보너스 200점+특별 보너스 50점)
이상훈

■본지 P 45 기종별 게임차트 패밀리 7위 화이널화이트 Ⅲ(X) 화이널 환타지 Ⅲ(O), P 47 아케이드 게임 7위 아랑전설(X) 아랑전설Ⅱ(O)가 맞습니다.
■명인의 게임평가에서 제목에 기종이 있고, 사양표 안에 기종이 또 있다고, 이 것은 고급버그가 아닌가 지적해 주셨습니다. 잘못 지적했다면 이유를 설명해 달라고 하셨는데, 그렇지는 않습니다. 혹시 국어시간에 반복법이라고 배우셨지요. 그리고 시 귀절에'하나는 외로워 둘이랍니다'라는 말을 들어 보셨지요. 이해가 가는지요.
■하지만 애독자 여러분 고급버그에 밑줄쫙! 버그를 잡아라에 새로운 언어를 탄생시키셨습니다. (특별 보너스 +50점)

초특급

■그렇지만 저희는 서영균 애독자에게 초특급 챔프점수를 줄 수 밖에 없었습니다. 그 이유는 우리가 가장 존경하는 애독자의 이름을 바꾸어 버렸기 때문입니다. 실수이건 아니건 한 순간이라도 애독자를 소홀히 한 저희는 깊은 참회의 반성을 합니다. 정말 죄송합니다.

■서영균 애독자는 챔프점수 5,250점을 얻어서, 게임챔프 보너스 환상 특급의 일람표에 근거, 슈퍼패미컴 최신 게임팩을 빠른 시일 내에 직접 우송해드리겠습니다. 축하드립니다!

슈퍼패미컴 게임팩
(협찬. 게임라인. ☎713-7033)

★★ 챔프점수 5,250점

(기본점수 50점+문민정부 축하 보너스 200점+초특급 챔프점수 5,000점)
서영균

■서영균 애독자는 게임챔프 4월호 본지 P 154 점춘장에서 마리오 페인트에 대한 질문을 한 애독자입니다. 그런데 자신의 이름이 서영권으로 잘못 나왔다면 정중하게 지적을 해주셨습니다. 심지어 게임챔프 같은 훌륭한 잡지에 실린 자체만으로도 커다란 기쁨으로 생각하셨습니다.

SUPER SOCCER
현대전자

★★ 챔프점수 250점

(기본점수 50점+문민정부 축하 보너스 200점)
염기상

■본지 P 96 현지발매일에서 92년(X) 93년(O), P 116화이널 화이트CD의 발매일이 93/3/26인데, 신작발매정보에는 미정으로 나와있습니다. 발매일이 93/3/26이 맞습니다. 이 버그가 자주 눈에 띄는데, 앞으로 이런 버그를 줄이는데 노력하겠습니다.

■텔레파시 퀴즈의 마감일이 3월 15인데, 애독자 엽서의 마감일은 3월 30일이기 때문에 텔레파시 퀴즈를 맞추어도 손해를 볼 수 있다는 지적을 스페셜 버그로 보내주셨습니다. 버그왕초의 빽으로 강력히 시정하도록 할께요. 감사합니다.

쉼터

★★ 챔프점수 250점

(기본점수 50점+문민정부 축하 보너스 200점)
김지영

■서울 동대문구 장안 4동에 기거하시는 김지영 애독자는 「버그를 잡아라」 코너에 버그라고 할 수는 없지만 재미있는 내용을 적어주셨습니다. 게임챔프의 마스코트 챔돌이 대신에 챔삿갓이라는 캐릭터를 사용하는 것이 한국적이고, 독창적이고, 친근감이 있어 보인다고 하시며, 직접 색상까지 지정해서 그림을 그려주셨습니다.

■캐릭터가 아주 훌륭하고 멋있어 보입니다. 감사합니다.

「챔삿갓 CHAMSATGAT」

선정된 버그잡이들은 다음과 같습니다

★ 챔프점수 230점

(기본점수 30점+문민정부 축하 보너스 200점)

강신영
김건우
김경오
김동현
김용수
김재진
김준호
김태석
나성훈
도현재
류영규
박경원
박진선
금성연립
박영준
백승용
석귀학
성민주
신유진
양준형
유성윤
이상원
이준영
이햇불
이회택
임현석
정세영
조용준
조재호
최길수
현승호
(이상 30명)

버그 뿅

◆ 이외 4월호 버그는 다음과 같습니다 ◆

본지 P 44 구매 희망 순위에서 록맨의 그림이 뒤바뀌었습니다. P 56 에너지 흡수에서 셀마(X) 셀만(O), P 73 CT(X) ACT(O) 그리고 우하단의 캡션에서 막조 정한다. (X) 막조정한다. (O), P 94 왼쪽 상단 창의 경우의 두장의 사진이 서로 바뀌었습니다. P 97 혹을 먹는 사람(X) 혹을 먹는 사람(O), P 120 CD 캐디방식에서 좀처럼 상처를 입히지 않는다고 하다. (X) 한다. (O), P 122 윈도우 기능에서 이이(X) 이(O), P 125 11의 사진이 뒤바뀌었습니다. P 137 신간안내에서 바지를 입고 싶은 캥(X) 캥거루(O), P 141 크로스 퍼즐 게임 (세로) 9에서 드래곤 종류의 적은? (X), 드래곤 종류의 주인공은? (O), P 157 첫째줄 지리한(X) 지루한(O)

물론 게임챔프 4월호에서도 위 게재한 내용과 중복되거나, 다른 버그들을 많이 남겼습니다. 지면관계상 모두 실어드리지 못한점 죄송스럽게 생각하며, 버그를 잡아 보내주신 분들이 많기 때문에 부득이 버그잡이들을 추첨을 통해 위와 같이 소수의 사람들만 챔프점수를 드리게 되었습니다. 애독자 여러분의 많은 양해 있으시기를 바랍니다.

겜훈장

화이널 화이트를 갖고 있는 독자입니다. 화이널 화이트중에서 옵션 모드로 들어가는 방법있다고 합니다. 그러나 일본어로 적혀 있어 알 수 없습니다. 꼭 알려주세요.

김진태/ 245번지

메뉴화면에서 'L' 혹은 'R' 버튼을 누르면 나오는 것으로 알려져 있습니다. 하지만 이것을 특수한 방법이라고 말할 수는 없겠지요. 누구나 다 알아낼 수 있는 보편적인 것입니다.

저는 화이널 환타지 V의 최강의 검인 '브레이브 브레트드'가 있는 무아의 마을을 조사한 끝에 발견을 했습니다. 그러나 게임챔프 3월호를 늦게 구입했다는 죄로 처음가보는 그 곳에서 어느쪽 상자를 고를까 고민하다가 '치킨라이프'를 골라서 곤욕을 치루고 있습니다. '브레이브 브레이트드'를 얻는 방법을 알려주세요.

이인석/

'치킨라이프'는 애석하게도 한번 고르면 절대로 바꿀 수없습니다. 이것은 신중히 선택해야 한다는 스퀘어의 교훈입니다. 그것하나 때문에 게임을 처음부터 다시하거나 다른 게임팩에 저장되어 있는 게임을 하는 방법 밖에는 다른 수가 없습니다.

패밀리용 드래곤 퀘스트에서 5장으로 가는 법이 있다는데 알고계시면 좀 알려주세요.(5장에서 게임을 진행중에 세이브가 지워졌습니다) 또 슈퍼 컴보이 팩 뒤에 '닌텐도 : nintendo'라고 써있으면 복사품이라는데 사실입니까?

이금우/ 리 276번

워프하는 방법은 아직 소개된 바가 없으므로 대답해 드리기 어렵습니다. 또한 SFC용 게임팩의 뒷면에 '닌텐도 : nintendo'라고 써있으면 복사품이라고 하는데 근거있는 얘기입니다. '닌텐도 : nintendo'의 'n'자가 소문자이면 분명히 복사팩이지요. 정품에는 분명히 첫글자가 대문자이기 때문입니다. 하지만 스펠링 외에도 외면상으로 정품과 비교하기 어려우므로 잘 표가 나지 않습니다. 겜훈장이 초반부터 고민을 하고 있습니다. 좀 시원하게 답해줄 수있는 명확한 질문을 부탁드립니다.

'사이닝 포스'를 재미있게 즐겼던 독자입니다. 그 게임의 속편이 나온다는 기사를 읽었는데 그것에 대한 확실한 정보를 알고 싶습니다.

최기현/ 368-15

'사이닝 포스 외전'편이 있습니다. 하지만 이것은 게임기어용 게임이므로 MD로 즐긴 독자라면 별 상관이 없을 것입니다. 또한 외전이 MD용으로 준비되었다는 정보 역시 아직은 없습니다. 그동안 '랑그릿사', '빅센357'등을 즐겨보는 것도 좋을듯 싶습니다. 모두 챔프에서 소개한바 있는 좋은 작품입니다.

화이널 환타지 V를 즐기고 있는 독자입니다. 클리어 했지만 해결못한 부분이 있어 다시 시작했습니다. 가리프의 성 오른쪽에 있는 동굴에는 매우 강한 몬스터를 만날 수있는데 물리쳐도 지진공격을 하고 죽기때문에 같이 전멸 당하고 맙니다. 그래서 시공마법 '레비테트'가 필요한데 이것은 사게이트 성(재쟈의 성)에서 책을 정리해주면 얻을 수있다고 합니다. 그러나 일본어 실력이 없어서 어느 책장에 어떤 책을 넣어야 하는지 모르겠습니다. 자세히 가르쳐 주십시오.

손홍모/ 1차 APT

그것은 앞글자가 'あ'~'ん'까지 책을 넣는 칸에 책의 앞글자가 같으면 무조건 넣으면 됩니다. 문제는 길었는데 답은 간단하군요. 허무해라!

겜 훈장님, 저는 메가드라이브를 보유하고 있는 유저입니다. MD용 'SF Ⅱ'는 발매예정 리스트에도 없습니다. 언제쯤 나오겠습니까? 또, MD는 사운드와 그래픽 속도는 슈퍼패미컴하고 큰차이가 없습니다. 그럼에도 불구하고 왜 란마½이나 아랑전설 같은 액션게임이 왜 없을까요? 요즘에는 CD로 개발되고 있는 추세이지만 재미있는 소프트웨어가 나오지 않아요. MD가 세가마크 Ⅲ 같은 일은 없겠지요.

이승문/ 156-2

현재 MD용 'SF Ⅱ'의 발매에 관한 정보는 수개월 후 발매예정이라는 정보만을 접하고 있습니다. 게임을 만들 경우에는 속도면에서 MD는 'SF Ⅱ'를 만들기에 충분합니다. 단편적인 예로 '마징사가'에서 보스와의 결투장면은 'SF Ⅱ'를 능가하는 부드러움을 갖고 있습니다. 문제는 소프트웨어 제작사인데 각 기종별로 봤을때 'SFC=캡콤', 'MD=테크노' 이런식으로 나누어져 있기 때문에 액션 게임이 발매되지 않습니다. 최근 재미있는 소프트웨어가 나오지 않는다는 질문의 이유는, 플레이어의 수준이 많이 향상되는 반면 잘만들지 않으면 팩이 팔리지 않는다는 보편적인 상식에 입각한 개발자의 소극적인 생각때문인것으로 보입니다.

사이닝 포스를 하고 있는 독자입니다. 질문사항이 있어서 이렇게 편지를 드립니다. 적의 아이템을 어떻게 빼앗을 수있는지 알고 싶습니다.

원종건/ 1042-1

이것은 비정기적인 랜덤(난수)에 의한 플레이이므로 재수가 좋으면 일어날 수 있는 상황이므로 어떻게 할 방법이 없습니다.

'UFO'에 관해 궁금한 점이 있어 문의 드립니다. PRO 6와 PRO 3의 차이점은 간단히 무엇이며 디스켓을 카피해서 사용할 경우 게임 음악이나 그래픽의 질이 떨어지지 않을까요? 또한 구입할 수있는 방법을 가르쳐 주세요.

김은수/[illegible] 성 1동 9[illegible]

기종	PRO 3	PRO 6
용량	16M	16M
액션 리플레이	없다	있다
팩삽입 여부	필요	불필요
외형상 차이	없다	없다
가격	24만원	25만원

특징은 다음과 같으며 DSP 칩이 PRO 6에서 된다는 정보는 틀린 정보입니다. 지금까지 나온 UFO는 그런 기능이 없으며 란마, FF.V 마리오 카트, 스타폭스 등은 복사되지 않습니다. 또한 게임을 복사한다는 의미는 비디오 테입을 복사하는 것과는 다른 디지탈 복사이므로 화질이나 음질에는 손상이 없습니다. 하지만 올바른 게임문화를 이어 나가기 위해서는 UFO를 사용하는 것은 옳지 않습니다.

화이널 환타지 Ⅳ를 갖고 있는 학생입니다. 바론왕을 이겨 비공정(비행선의 이름)을 얻은 상태입니다. 비공정으로 호버선을 들어 올리는 방법을 몰라서 게임을 진행 할 수없습니다. (위의 사항을 몰라 게임에 막대한 지장을 끼치고 있습니다)

오대준/[illegible] 89-45

그것은 조금 게임을 진행하면 바론성에 살고 있는 '시드'의 제자에게서 배울수 있습니다. 그후에는 자유자재로 호버선을 들어 올릴 수 있게됩니다.

안녕하세요. 저는 대구에 사는 챔프독자입니다. 저는 게임음악에 관심이 많아서 게임음악 CD를 구하려 하는데 여기 대구에서는 도저히 구하기가 어렵네요. 서울에 CD음악을 취급하고 있는 곳의 연락처를 소개해 주세요.

이상화/[illegible] 314-2 [illegible]

게임음악은 시중 게임샵에서 쉽게 구매할 수 있습니다. 하지만 그것은 서울의 경우에 국한되어 있다는 것이 단점이지만 지방에 있는 게임샵에서 주문하면 구할 수있을 것입니다. 만약 그렇지 않다면 챔프의 광고에 나와 있는 게임샵에 전화한 후 통신판매를 부탁하는 것도 좋을 듯 싶습니다.또한 게임챔프에 엽서를 열심히 보내시면 상품으로 받으실 수도 있습니다.

화이널 환타지에서 3번째 마을옆 산에 있는 새와 싸운다음 사방이 막힌 곳으로 떨어졌는데 이곳을 어떻게 빠져 나가야 하나요?

구충서/[illegible] 149-3[illegible]

이것은 게임매니아가 아니면 쉽게 통과할 수 없는 곳이기도 합니다. 우선 숲의 아래쪽으로 가서 미니멈(난장이로 변하는 마법)을 사용하면 몸이 작아집니다. 그다음 숲의 작은 부분으로 들어가면 쉽게 통과할 수있습니다.

새로운 형태의 메가드라이브가 나올 예정이라던데, 발매일은 대략 언제쯤이며 가격과 디자인등에 대해 자세히 가르쳐 주세요.

류지성/[illegible] 번지

아직 정확한 출하일은 결정하고 있지 않으며 그에대한 정확한 데이타 소개는 본지에 나와 있습니다. 시기는 올 여름이 될 것으로 예상하고 있습니다. 그 하드웨어의 매력은 저가형이며 '스화 Ⅱ'를 겨냥해서 인지 6개의 버튼이 패드에 장착되어 있습니다.

저는 메가드라이브를 갖고 있는 유저입니다. 저는 얼마전 베어너클를 구했는데 이상한 점이 있었습니다. 게임을 하려고 하니 배경은 나오는데 캐릭터가 나오지 않고 있습니다. 배경음악도 들리다가 계속 똑같은 음악만 들립니다. 또 화면이 정지가 되는 경우도 있습니다. 그래서 팩도 교환해 보았지만 역시 비슷한 경우가 계속되더군요. 과연 왜 그럴까요.

문유상/[illegible] 279-18[illegible]

게임팩이 확실히 정품이라면 일단은 게임기를 의심해 봐야겠죠. 그리고 구입하신지 얼마되지 않는다면 게임기를 구매한 곳에서 교환하시는 것이 좋을듯 싶습니다. 1,000대중 한대가 불량이었다면 그것이 바로 문유상군이 갖고 있는 것일 가능성이 있거든요. 가끔 게임기가 특정 게임과 호환이 되지 않는다는 정보가 있었습니다. 그것은 100% 게임기의 이상으로 생각하시면 됩니다.

슈퍼 패미컴용 '화이널 환타지 V'을 즐기고 있는 독자입니다. 현재 카르나크정을 제패하고 도서관도 마스터 했습니다. 그 다음은 어디로 가야 할지 모르겠습니다.

조지훈/[illegible] 지

도서관 정리가 쉽지 않았을텐데 용케도 잘 마스터 하셨습니다. 가까운 곳에서 배를 타고 서쪽과 동쪽 마을로 가면 자동으로 스토리가 전개됩니다.

베어너클에서 사람 수나 컨티뉴를 늘릴 수있는 방법이 있다면 가르쳐 주세요. 또 한가지 게임을 할때 TV가 잘 나오는데 게임화면이 잘 나오지 않습니다. 잘나오게 하려면 어떻게 해야하는가요.

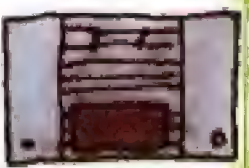
최홍만/[illegible]

2플레이어 쪽에 커서를 맞춘 후 B,C를 누른 상태에서 옵션으로 들어가면 컨티뉴를 늘릴 수 있게 됩니다. 그리고 TV는 잘 나오는데 게임기가 이상하다면 TV를 끄고 게임을 하면 간단한 문제이지요. 하지만 부득이한 경우 둘다 켜놓아야 한다면 전원쪽에 문제가 있을 듯 싶군요. 만약 모니터를 따로 사용한다면 최소 TV 1대, 모니터 1대, 게임기 1대를 사용해야 합니다. 그러므로 전원이 불충분 하다면 1차 전원을 받은 TV쪽은 아무 상관이 없지만 게임기나 모니터쪽에는 전력이 떨어질 수도 있습니다. 또한 TV의 AV신호가 아닌 3,4번 채널의 컨버터를 사용하고 있으시다면 채널의 미세 조종기를 변환시켜 보세요.

저는 매일 게임팩을 살때마다 공포에 떨어야만 하는 학생입니다. 이유는 SFC용 불법 복제팩을 구입해서 불이익을 당할까 우려되기 때문이죠. 확실히 구별할 수 있는 방법을 가르쳐주세요.

최만병[illegible]

정품팩-팩 케이스의 인쇄상태가 깨끗하며 앞면의 나사면이 깔끔하고 또한 뒷면 상단 가상자리에 홈이 있습니다.

복제팩-팩 케이스의 인쇄상태가 좋지 않으며 앞 부분의 나사면이 지저분하다. 또한 팩 뒷면 상단 가상자리에 홈이 없다. 결정적인 단서임. 꼭 확인 하세요.

이달의 베스트캐릭터

애독자 엽서 중 3,000여통을 집계, 인기있는 캐릭터를 순위별로 소개한다.

1위 : 사오토메 란마 (245통) ↑ —4

엇! 사오토메 란마가 1위에!! 이것이 무차별 원조 격투파의 힘인가… 대부분의 독자들은 여자 임을 강조해서 엽서를 보내왔다. 우흐흐… 게임기 유저층은 남자가 많기 때문일꺼나…

2위 : 소닉(212통) ↓ —1

으흑… 세가의 마스코트 소닉이 2위로 떨어지다니… 메가드라이브 팬으로서는 좋지 않은 소식이다. 하지만 1위의 란마는 곧 메가 CD로 선보일 예정이니 기대하길…

3위 : 손오공(203통) ↓ —2

영원 불멸의 캐릭터라고 불리는 손오공. 2위로 떨어졌지만 이것이 하락의 조짐이라고 생각되지는 않는다. 곧 상승할지도…

4위 : 통키(181통) ↑ —6

4위로 올라오는데는 SBS의 공이 크다고 생각된다. 아뭏든 애니메이션쪽도 인기가 상승하고 있는데 게임쪽도 어서 인기가 상승하길…

5위 : 테리 보가드 (179통)↓—3

파워 웨이브 하나만 가지고 산다는 그는 이번달엔 초필살기 파워 카이저로 간신히 5위에 마크. 다음호에선 순위에서 없어질지도 모른다. (?!)

6위 : 류(94통) ■ —5

역시 류는 어딜가나 끼어있다. 으흐, 스트리트 화이터2가 나온지도 2년이 넘은것 같은데…

란마가 지난호에서 무려 4계단이나 뛰어올라 단숨에1위를 차지했고 지난호 1,2위를 사이좋게 차지했던 소닉과 손오공은 란마에게 밀려(으윽~)2,3위로 떨어지고… 란마의 파워가 돋보이는 달이었다.

(참고 : ■ : 순위 변동 없음 표시.
↑: 지난 달의 순위에서 상승표시, 숫자는 지난 달의 순위를 타냄.
↓: 지난 달의 순위에서 하강표시, 숫자는 지난 달의 순위를 나타냄.

＊ 알림 : 반드시 게임, 만화명이 아닌 캐릭터의 이름을 써서 보내 주십시오. 예) 란마1/2—틀림, 란마—맞음, 오렌지로드—틀림, 마도카—맞음, 소닉2—틀림, 소닉—맞음.
—정성껏 기재된 베스트 캐릭터 응모 애독자 엽서중에서 매월 2명을 추첨하여 고급형 조이스틱과 게임링크(게임기 셀렉터)1대씩을 드립니다. 많은 응모바랍니다.— 협찬 : 다우정보(706—6347)

「게임챔프」 일본어 강좌

봄은 모든 것을 소생시키고 만드는 계절입니다. 「게임챔프」 독자여러분은 이 아름다운 계절에 무엇을 할 생각이십니까? 예? 앞으로 게임을 더 열심히 해서 게임한국을 만드는데 이바지 하겠다구요! 그러기 위해선 우선 게임에 나오는 간단한 일본어는 알아야 겠죠. 게임을 통해 일본어를 배우는 일본어 강좌! 그럼 시작하겠습니다.

이상혁

챔프점수 500점

일본어	발음	우리말
しらべる	시라베루	조사하다
ちかう	찌까우	사용하다
すばやさ	수바야사	재빠르다
かしこさ	카시코사	현명함
さいだい	사이다이	최대
こうげき	코우게끼	공격
やめる	야메루	그만두다
まもる	마모루	지키다

** 일본어에 대해서 많이 공부하셨죠!!「게임챔프」 일본어 강좌에서 일본어를 공부하니까 일본어가 재미있죠? 학원비도 안받고 공짜로 일본어를 가르쳐주는 일본어 강좌 다음호에도 더 많은 성원 부탁드립니다!!

✶일본어 50음도 히라까나 편 ✶ ✶ ✶ ✶

あいうえお	かきくけこ	さしすせそ	たちつてと
아이우에오	카끼꾸케꼬	사시수세소	타찌쯔떼또
なにぬねの	はひふへほ	まみむめも	やいゆえよ
나니누네노	하히후헤호	마미무메모	야이유에요
らりるれろ	わいうえを	ん	
라리루레로	와이우에오	응	

◆ 위에 있는 일본어의 50음도를 이용해서 여러가지 일본어의 발음을 읽어 보세요!! 자 다음은 화이널환타지의 각 직업입니다.

✶화이널환타지 V 각 직업 ✶ ✶ ✶ ✶ ✶ ✶ ✶

일어	발음	뜻
ナイト	나이토	나이트
シーフ	시ー후	도둑
あおまほうし	아오마호우시	청마법사
ふうすいし	후우수이시	풍수사
くすりし	쿠수리시	약사
まじゅうし	마쥬우시	마수사
ぎんゆうしじん	긴유우시징	음유시인
おどりこ	오도리꼬	무용수
バーサーカ	바사카	바싸카
さむらい	사무라이	사무라이
モンク	몽크	몽크
ゆうきし	유우키시	용기사
かりゅうど	카류우도	사냥꾼
にんじゃ	닌쟈	닌자
まほうけんし	마호우켄시	마법검사
くろまほうし	쿠로마호우시	흑마법사
しろまほうし	시로마호우시	백마법사
あかまほうし	아까마호우시	적마법사
しまほうし	시마호우시	시마법사
しょうかんし	쇼우칸시	소환사

** 이번호의 일본어 강좌에 당첨된 분의 궁금증을 풀이해 드리겠습니다. 앞으로도 많은 성원 부탁 드립니다.

알림

「게임챔프」일본어 강좌에서 다루어 주었으면 하는 내용을 보내 주세요. 게임을 하다가 모르는 일본어나 「게임챔프」일본어 강좌에 바라고 싶은 내용을 보내주시기 바랍니다. 선정된 분에게는 그 달의 챔프점수를 드리겠습니다.

신작발매정보

「게임챔프」 독자 여러분 !

이제는 바야흐로 동시 발매의 시대 ! ! 앞으로 불법팩은 용서할 수 없다 ! !
새롭게 쏟아져 나오는 게임들을 한눈으로 볼 수 있는 신작 발매 정보에서는 국내동시 발매되는 재미있는 게임들을 위주로 여러분께 소개 합니다. 어렵게 용돈을 타서 게임팩을 구입하고는 싶은데 무엇을 사야할지 언제 사야할지 모르신다구요 ? 이제는 그런 걱정은 하지마시고 이 코너를 이용해 주세요 ! ! 책의 제일 마지막 부분에 있기 때문에 무심코 책을 읽는 사람에게는 결코 발견할 수 없는 이 코너는 어쩌면 여러분에게 가장 유익한 코너일 것입니다.

同 : 현대와 삼성을 통한 국내 동시발매 게임을 말합니다.

패미컴

발매일	게임명	회사명	가격
4/23	쿠니오군의 열혈축구	테크노스 저팬	6,500엔
4/23	타크 테일즈2	캡콤	5,800엔
4/28	고릴라맨	요네자와파티룸	6,900엔
4/예정	울트라맨	반다이	미정
4/예정	SD건담워즈	반다이	미정
4/예정	제트슨	타이토	미정
5/예정	J리그 화이팅 축구	아이. 지. 에스	7,900엔
6/중순	파치오군5	코코너츠 저팬	미정
6/예정	마이티 화이널화이트	캡콤	6,500엔
발 매 일 미 정			
	대마왕 자크의 전설	조이안듀	7,800엔
	스위치 브레이드	켐코	6,500엔
	쾌걸 얀차마루3	아이렘	미정
	마사카리 전설	던킨 하우스	미정
	레드옥토버를 쫓아라 !	얼트론	6,900엔
	RPG 인생게임	다카라	7,800엔
	젤다의 전설1	닌텐도	미정
	오버로드	얼트론	미정
	필릭스. 더 캣	허드슨	5,800엔
	스페이스 오페라	소프트웨어 홍업	미정
	하리키리 배구	타이토	미정

이달에 가장 이목을 끄는 게임 소프트는 4월 24일에 발매되는 쿠니오 군의 열혈축구이다. 우리나라에서도 열혈 시리즈는 패밀리에서도 최고의 인기를 누리고 있는 게임이다. 캡틴 쯔바사이후 또 한번 우리의 관심을 끄는 쿠니오군 ! ! 발매일이 기다려지는군 ! !

슈퍼패미컴

발매일	게임명	회사명	가격
4/7	캡틴쯔바사 4	테크모	9,700엔
4/16	태각입지전	고에이	11,800엔
4/23	듀얼 오브 성령주 전설	아이맥스	9,700엔
4/23	엘라드	에닉스	9,600엔
4/23	슈퍼봄버맨	허드슨	7,800엔
4/초순	브레스오브화이어	캡콤	9,800엔
同 4/초순	슈퍼 차이니즈월드 2	컬처브레인	9,500엔
4/하순	MOTHER2	닌텐도	8,900엔
4/하순	라프라스의 마	야노망	9,800엔
4/하순	용기사단 단절프	유타카반다이	9,500엔
4/하순	SD 비룡의권	컬처브레인	9,500엔
4/미정	탑레이서2	켐코	8,900엔
4/미정	엘나드	게임프랜	미정
4/미정	가네시스	얼트론	미정
5/14	바코드 배틀러전기	에폭사	7,680엔
5/20	NBA 올스타도전	에크레인저팬	8,800엔
同 5/미정	실버사가 2	세타	9,800엔
同 5/미정	화이널 화이트 2	캡콤	8,500엔
同 5/미정	슈퍼발리볼	팩인비디오	미정
同 5/미정	신성기 오딧세이아	토카이	미정
6/24	에어리언 3	에크레인저팬	8,800엔
6/미정	드래곤슬레이어	에폭사	9,800엔
6/미정	에스트폴리스전기	타이토	8,900엔
同 6/미정	스트리트 화이터 2 터보	캡콤	미정
同 6/미정	슈퍼 돗지볼	남코	미정
同 6/미정	다라이아스	타이토	
발 매 일 미 정			
同	성검전설2	스퀘어	57월연기
同	이스 4	통킨하우스	미정
	아랑전설 2	다카라	9,800엔
	스워드월드 SFC	티앤이소프트	미정
	톨킨의 반지물어	로지그	미정
同	용호의 권	K어뮤지먼트리스	미정
	마다라 2	코나미	미정
	소니윈스	비디오시스템	미정
	드라켄 2	켐코	미정
	쉐라자이드전설	컬처브레인	미정
	엑터리온	테크모	8,900엔
同	마스터 오브 몬스터	캡콤	미정
	울트라 세븐	반다이	미정
	몬스타 메이커3	소프엘	미정
同	다라이어스3	타이토	미정
	유토피아	에픽소니	미정

同	쿠니오군의 돗지볼	테크노스 저팬	미정
	드래곤슬레이어	에폭사	미정
	유토피아	에픽	미정
同	드래곤퀘스트 I, II	에닉스	미정

가장 기대되는 작품은 역시 액션 게임으로 이미 우리에게 널리 알려진 화이널 화이트 2이다. 또 6월 중에 발매되어진다고 하는 스트리트 화이터 2터보도 우리의 이목을 집중시키는 게임이다.

PC엔진

발매일	게임명	회사명	가격
4/16	핀드헌터	라이트스택	7,800엔
4/23	윈즈 오브 선더	허드슨	6,800엔
4/29	TV 농구	빅터	7,200엔
4/하순	겔럭시 폴리스	인텍	7,800엔
5/미정	다운타운 열혈물어	나고자키	미정
5/미정	미스틱 포밀어	마이크로캐빈	미정
5/미정	스워드 마스터	라이트스택	미정
6/미정	스타트링 오딧세이	레이포스	미정
6/미정	PC 코코런	슐드웨이브	7,900엔
6/미정	A열차로가자 3	아트딩	미정
발매일 미정			
	엘고너스	인텍	미정
	마그나드	아스미	미정
	위저드리 I, II	나그자트	미정
	로도스섬전기2	허드슨	미정
	슈퍼 다라이아스 2	NEC	미정
	앤젤라스 2	아스미	미정
	레인보우 아일랜드	NEC	미정
	드래곤나이트3	NEC	미정
	스타트링 오딧세이	레이포스	미정
	윈즈 오브 선더	허드슨	미정
	천외마경 풍운가부끼전	허드슨	미정
	던전 엑스프롤러 2	허드슨	미정
	메탈 엔젤	팩인비디오	7,400엔
	몬스터 메이커	NEC	미정
	코즈믹환타지4	레이저소프트	미정
	이스4	허드슨	미정
	칼 II	NEC	미정
	루인	빅터음악산업	미정
	영웅 삼국지	아이렘	미정
	RPC원인	허드슨	미정
	천지를 먹다	NEC	미정
	스페이스 환타지존	NEC	6,800엔
	졸업	NEC	미정

'A열차로 가자3'은 종전의 시스템에서 대폭 파워업되어 리얼 타임제도가 도입되어 사실감 넘치는 게임을 즐길 수 있게 되었다. 미국 대륙을 횡단 해서 대통령 열차를 동쪽에서 서쪽으로 가로지르는 것이 최종목표이지만 다른 요소들을 생각해서 효율적인 운영을 해나가는 것이 바람직하다.

수퍼알라딘보이

발매일	게임명	회사명	가격
同 4/10	돌핀	세가	미정
同 4/10	우주거북선	삼성	미정
同 4/15	타이니툰 어드벤처	코나미	미정
同 4/23	아랑전설	세가	미정
同 4/23	데저트 스트라이크	E.A빅터	미정
同 4/29	코리끼 구출작전	E.A빅터	미정
4/미정	J리그 프로스트라이커	세가	미정
4/중순	에이리언3	빅터 동보	6,800엔
4/하순	기사전설	강담사	미정
同 5/14	007 사투	텐건	6,800엔
5/28	라이트 스트라이커	타이토	7,800엔
同 5/미정	골드액스 3	세가	미정
5/미정	환영도시	마이크로케빈	미정
6/미정	슈퍼시노비 2	세가	미정
6/미정	제임스본드2	EA 빅터	8,900엔
6/미정	파워몽거	EA 빅터	8,900엔
6/미정	포픈랜드	슐드웨이브	미정
발매일 미정			
	터미네이터 2	세가	미정
	치크로크	세가	미정
	데빌버스트	심스	미정
	아우트런 2019	심스	8,800엔
	볼젝스	남코	미정
	멀티야구 '93	세가	미정
	배트맨 리턴즈	세가	미정
	메탈팡	빅터음악	6,900엔
	침묵의 함대	세가	미정
	랑그리사2	메사이야	미정
	롤링썬더3	남코	미정
	메가로마니아	CSK	미정
	제논2	PCM컨플리트	8,800엔
	환타시스타4	세가	미정
同	닌자외전	세가	6,800엔
CD-ROM			
同 4/23	란마1/2	메사이야	미정
4/미정	진여신전생	심스	미정
同 4/23	스위치	세가	미정
5/7	리얼화이터즈	세가	미정
同 5/미정	CD바람돌이 소닉	세가	미정
5/미정	다크위저드	세가	미정
同 5/미정	3X3 아이즈	세가	미정
발매일 미정			
	테라포밍	팩인비디오	미정
	시스터소닉	세가	미정
	슈퍼브란디슈	세가	미정
	슈퍼대전략 SCD	세가	미정
	하이퍼 로드모나코	세가	미정
	이스 IV	세가	미정
	진 여신전생	심스	미정
	원숭이섬의 비밀	빅터	미정
	맬리거랜드	데이터웨스트	미정
	호우라이학원	빅터	미정
	F1서커스CD	일본물산	미정
	전인 알레스타2	컴파일	미정
	마이트 앤 매직	CSK	미정
	로도스섬 전기	세가	미정
	알스란전기	휴먼	미정
	슈발츠실드	공화당	미정

3X3 아이즈는 일본에서 애니메이션으로 폭발적인 인기를 얻은 작품 으로 스토리가 충실한 것이 게임의 최대장점이라 할 수 있다. 현재 국내'호키포키'에서수입 판매를 계획하고 있으므로 기대해볼만한 작품이다.

게임챔프

1993. 5

통권 6 호

발행겸 편집인/서인석

편집장/조 신

취재차장/김종배

취재/강준완, 김두원, 김종철, 송동석, 이상엽, 이우진, 홍동기

통신원/김경헌(일본)

최형철(미국)

이남미(프랑스)

미술차장/강경구

미술/윤종애, 원선영, 국부길

광고 미술/이재현

영업차장/고기원

영업/최종현

광고대리/이형원

광고/이성환

관리.기획/손대현, 성은숙, 이미자

발행/(주)제우미디어

우140-111

서울 용산구 원효로 1가 116-2

지산빌딩 3층

광고, 영업, 정기구독 702-3211/2

미술, 취재 702-3213/4

FAX : 702-3215

인쇄/(주)학원프리테크

사진식자/송지전산

등록일자/1992. 10. 5

등록번호/라-5780

보급가/4,000원

1년 정기구독료/44,000원

· 본지는 한국간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

게임챔프는 일본 '소프트뱅크'사의 격주간지 「더 슈퍼패미컴」, 「비프 메가드라이브」와 기사교환 및 특약을 맺고 있으므로 본지의 내용 및 기사제휴사의 내용을 본사의 허락없이 무단 전재할 수 없습니다.

정기구독 신청안내

게임챔프는 독자들이 필요로하는 좋은 부록을 만들어 수시로「임시보급 특가」로 판매합니다. 때문에 정기구독 기간내에는 매월 4,000원의 일정가격으로 공급받으며 회원카드를 비롯한 푸짐한 혜택을 받으실수 있는 정기구독 신청을 하시는 편이 독자들에게는 훨씬 이득입니다.

■정기구독자에게 드리는 혜택

특전1 : 게임챔프에서 향후 1년내 발간되는 단행본들(드래곤볼 Z Ⅲ, 드래곤 퀘스트 Ⅴ , RPG 환상사전 포함)중 원하는 책1부 무료 증정

특전2 : 정기구독자에게는 향후 게임챔프 발간되는 모든 단행본 구입시 20% 할인

특전3 : 게임챔프 정기 회원카드 우송

특전4 : 게임챔프 정기회원 카드 지참시 본사 지정, 게임팩 가게에서 게임팩 구입시 10% 할인 혜택(정기구독 신청자에 한해 본사 지정 게임업체 리스트 우송해 드림)

특전5 : 게임챔프에서 주최하는 각종 행사 참가자격 자동부여

특전6 : 1,000 챔프 보너스 티켓 증정

특전7 : 정기구독 기간내에는 책값 변동 및 임시특가시에도 동일 가격에 공급

■신청방법

• 은행온라인을 이용한 경우

은행 온라인을 이용 1년 정기구독료 44,000원을 무통장 입금증을 사용 입금시키신후 본사에 전화를 주십시요. 온라인 번호는 다음과 같습니다.

입금은행	구좌번호(온라인)	예금주
외환은행	105-18-05534-3	서인석
서울신탁	22107-2684704	서인석
농　　협	033-01-168361	서인석
국민은행	822-01-0154-709	서인석
제일은행	325-20-263169	서인석

• 은행지로를 이용한 경우

은행의 99번 지로 창구에 있는 지로 용지를 이용, 지로번호 3039256번으로 입금해 주십시요.

• 우체국 우편대체를 이용한 경우

우체국에 가셔서 우편대체 용지에 계좌번호 010025-31-1455864 번으로 입금하시거나 또는 소액환으로 등기 우편 발송

• 입금후 게임챔프로 전화 연락 주세요 !

입금전화 및 정기구독문의 : 702-3211/2「정기구독 담당자」앞

■통신판매 신설안내

게임챔프는 지방에 계시거나 특정지역에 계신분들이 저희 단행본 등을 구입을 원할 경우 우체국 또는 은행의 온라인을 이용, 책값을 입금하시면 입금 확인후 개별 우송해드리고 있습니다. 많은 이용바랍니다.

■전국 총판점

■서울 종로구 : 한일서적 737-3491, 중구 : 수송사 272-0803, 영등포구 : 광신사 688-2614, 서대문 : 한빛 333-3369, 은평구 : 대한사 387-9452, 동대문 : 지산도서 245-3686, 강남 : 중앙일보 554-3784, 서초 : 동아일보 534-4280, 용산 : 명언사 713-2177, 강동 : 중앙일보 471-2044, 송파구 : 조광사 518-5811, 성동 : 신진도서 466-3395, 관악 : 영우사 816-1788, 구로 : 대명사 802-7199, 강서 : 중앙일보 644-3230, 도봉 : 샘터사 984-3900, ■인천중구 : 동아일보 884-0801, 인천북구 : 부평사 527-9350, ■부천 : 하나서적 663-6467, ■성남 : 한성도서 758-4229, ■안양 : 성심사 42-2984, ■수원 : 대교 253-6250, ■의정부 : 동아일보 876-6384, ■평택 : 대한도서 665-3578, ■안산 : 문일서적 82-2572, ■춘천 : 경북서점 3-2015, ■원주 : 남부서적 44-1317, ■강릉 : 영동서적 645-3361, ■대전 : 청림사 632-6799, ■천안 : 화성서적 551-3073, ■청주 : 샘터서적 55-0264, ■광주동북 : 승일서적 225-9134, 광주서구 : 호남서적 228-1888, ■여수 : 대양 62-2111, ■순천 : 일광 52-4414, ■전주 : 세림서적 84-9884, ■이리 : 대룡서적 52-3334, ■제주 : 광장서적 33-7030, ■부산중부 : 중앙일보 467-8011, 부산서부 : 진흥서적 466-9386, 부산북부 : 중앙일보 866-0850, 부산남구 : 조선일보 756-2727, ■울산 : 중앙일보 73-7220, ■마산 : 태영사 3-5139, 진주 : 동아일보 55-3991, ■대구동부 : 영남도서 423-9193, 대구서부 : 해문도서 421-8958, ■구미 : 청운서점 461-7824, ■포항 : 예지서점 73-4870, ■경주 : 동화서적 2-4108, ■김천 : 꽃동산 434-5897, ■충무 : 동아일보 43-5785

광고, 영업, 정기구독 702-3211/2
미술, 취재 702-3213/4

게임의 마술을 CD로건다.
삼성 CD 알라딘보이 —

5
제2창업5주년

디지탈 화면, 디지탈 사운드
마침내 CD게임기가 왔다.

드디어 CD게임의 세계가 열렸다.
삼성 CD알라딘 보이
상상을 뛰어넘는 생생한 화면 —
지금까지와는 전혀 다른 CD사운드 —
엄청난 용량에 의한 엄청난 속도감 —
마침내 게임의 마술을 CD로 건다.
삼성 CD알라딘 보이

이것이 CD알라딘보이

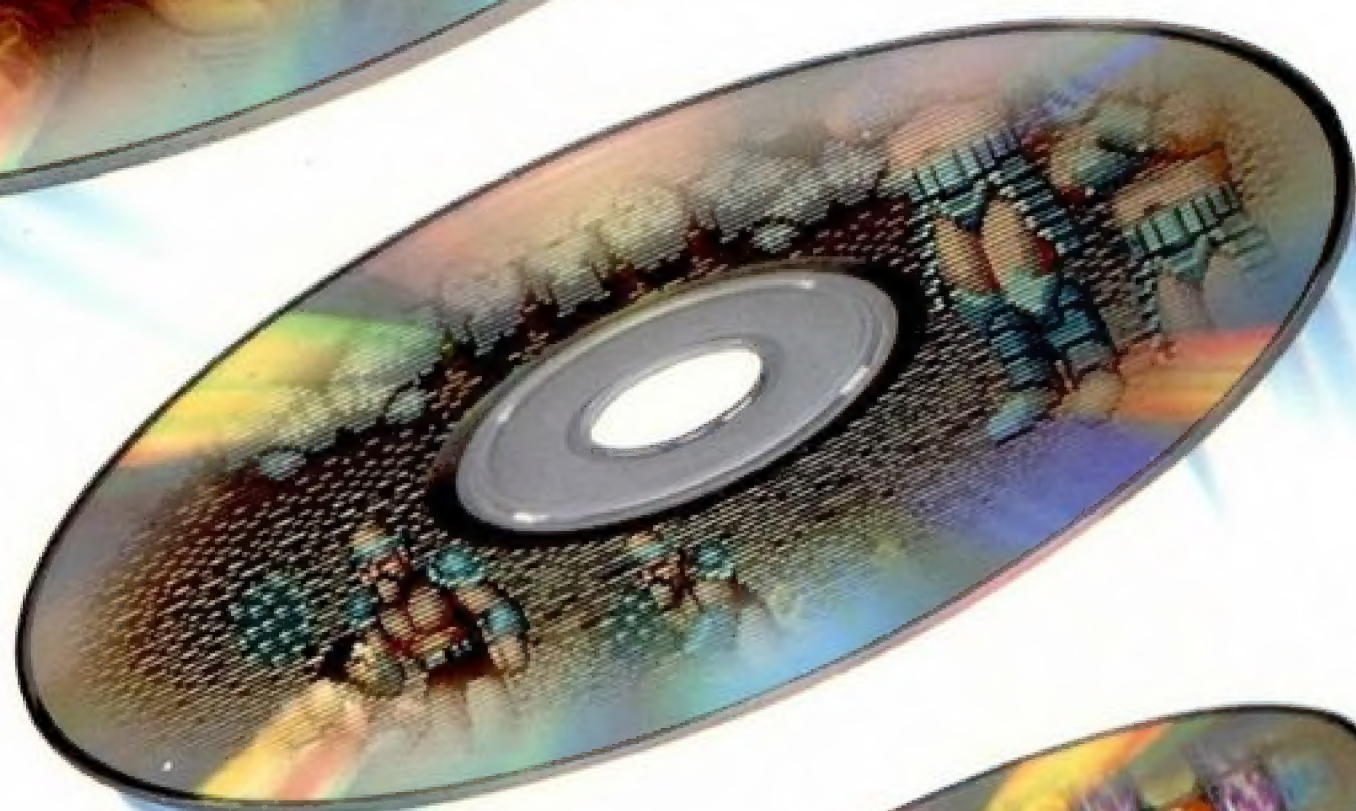
- 대용량 게임 가능
- 처리속도 2배의 고속 CPU
- 게임기 최초의 프론트 로딩방식
- 0.8초에 불과한 게임 스타트
- 초고속의 화면확대, 축소, 회전
- 고급 오디오와 같은 생생한 원음

CD플레이어로, 가라오케로

16비트 수퍼 알라딘보이에 연결하기만 하면 음악을 들을 땐 CD플레이어로도, 노래를 부를 땐 CD 가라오케로도 즐기실 수 있습니다.

삼성게임기 ——

CD·알라딘보이

신제품

CD알라딘보이는 16비트 수퍼알라딘보이와 접속해야 작동이 가능합니다.

권장소비자가격 ₩ 398,000
(16비트 수퍼 알라딘보이 별도)

제품 문의

알라딘보이 영업부 : 강남구 논현동 203번지 거평빌딩 B동 TEL : 513-1672 ~4

알라딘보이 총판점

■서 울 ● (주)하이콤 : 795-5765
● (주)씨에코 : 715-3131
● 호키포키 : 716-88C9
● 게임랜드 : 712-3682

■서 울 ● 슈퍼게임 : 716-1936
● 게임라인 : 713-7033

■부 산 ● (주)광복 : 245-0136
● 홍게임프라자 : 645-2158

■대 구 ● (주)게임유통 : 754-8051、
● 대구게임랜드 : 421-5234

■대 전 ● 태원상사 : 252-1309

■마 산 ● 컴퓨터테크 : 97-9881

■광 주 ● 광주콤 : 228-6652

■제 주 ● 게임토피아 : 58-0815

■**구입문의** : 알라딘보이 총판점, 전국 유명백화점, 쇼핑센터, 가전대리점 및 컴퓨터 전문점

기술의 힘으로 세계와 겨루는

SAMSUNG
삼성전자

1993년 4월 5일 발행. 월간 통권 제6호 1992년 10월 5일 등록 라—5780 서울 용산구 원효로 1가 116—2 지산빌딩/주/제우미디어